

ゲームファンの

ためのハイスコアマガジン

GAMEST

特集・オール・アバウト・セガ

ドッ、ドバツとセガを大紹介!!

7
月号

350
YEN

かわいくて楽しくてトイポップ

度肝を抜く傑作

ファンタジーゾーン全面攻略

気分は大泥棒Mr. 五右衛門



ファミコン通り
"B-ウィング" 全面攻略
"魔界村" へようこそ!

新連載・ゲームストファミコン塾

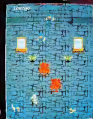


妖獣伝TM

ようめいゆうてん

とうとう帰還かつ、終戦の年
カスツ帝国が、攻撃を開始した。
驚愕した平和の守護神「ミネルヴァ」を
取りもどさなければ
わが星の平和は壊れていく。さあ、
その時、ミネルヴァの力
一人の勇敢な若者が立ちあがった。

若き勇士よ、君にすべてを託した。
一族の危機を救え!!



新登場

地上での戦いと 空中での戦い、 行手を阻む 残虐卑劣な
ガスト帝国の戦士。 いったい何がおこるかわからない、
ドキドキのストーリー展開が繰り上げられる神話版シュ
ーティングゲームの登場だ。

© 1986 IREM CORP.

●この商品は弊社(アイレム販売)の応諾なしに海外への出荷はできません。

Incorporated in Recreational Electronic Model
irem
アイレム販売株式会社
〒200 大田区西大田 1-11-6 三井ビルビル
TEL 03-350-1180 FAX 03-350-1181

CONTENTS

9 特集

オール・アバウト・セガ

2 かわいくて楽しくて
TOY POP

5 度肝を抜く傑作
ファンタジーゾーン

82 気分は大泥棒
Mr.五右衛門

84 爽快戦闘ゲーム
妖獣伝

86 らくらく突破
ピンボール講座② 風見 侯

25 プレイランドツアー
ゲームファム アウトバン 榎村岸北

70 こちら発信局
from ECM 田口あゆみ

66 OLDゲーム
名機は常に生きている 山河悠理

これが期待のニューゲームだ

28 アルゴスの戦士

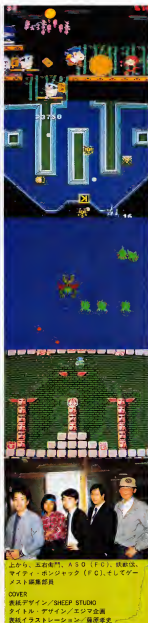
29 ソロモンの鍵

30 アマテラス

標的はロングセラーマシン

34 全面クリア秘極意伝
魔界村

37 バックマン冒険旅行
バックランド



上から、五右衛門、アルゴ (F.C.)、妖獣伝、
マイティ・ボンジャック (F.C.)、そしてゲー
ムスト編集部員

COVER

表紙デザイン/SHEEP STUDIO
タイトル・デザイン/エジマ企画
表紙イラストレーション/藤澤孝史

ストリート ファミコン通り

41 逆撃/宇宙要塞 全30面
B-WING 徹底攻略

44 大魔王から距を救い出せ
魔界村

46 ヒットのにおいがするぞ
ソロモンの鍵

47 カンフー騎士と魔界にいどめ
スーパーチャイニーズ

48 ゲームスト・ファミコン塾
**謎の村雨城
マイティ・ボンジャック**

52 これで君も全面クリアだ
B-WING出現表

54 **We Love VGM** Norry伊藤見

32 **サークル情報局**

31 ゲーム常識用語集

40 プレゼント当選発表
奥義質問解答拳ガントレット特集

56 驚異現象

65 ゲームスト・インフォメーション

72 **君こそゲームスト**

74 よろしくコーナー

76 ゲームストアイランド
なんだぞ!! 構成 御旗慶喜久

81 **ちょっと気になる知りたいソフト**

ASO/スクーン
スーパーマリオブラザーズ 2
テラレクス

57 **パソコン・ファイトス**

ザナドゥ
SeeNa



TOY TOY

PINO

TOP 1000

00



PINO AND ACHA ARE
GOING TO MAJYO'S CASTLE
TO SAVE FRIEND.



かわいく
おしゃべり
しなくて
楽しく
プレイ
したい
ヒト
は
さん



オープニングメッセージだ。英語がわからない人は読めないVP

ボナス、アイテム、ファイヤ
ーは、お菓子です。キーンデ
と、ショートケーキと、ドーナ
ツ、それから、バームクーヘン、
があります。得点、キヤンディ
が50点、ショートケーキが100



甘いお菓子もあれば...

点、ドーナツが200点、バーム
クーヘンが300点です。
ある面には、ファイヤの泉とい
うのがありますが、これは、1箇所
ではなくて、随分あるのですが、
見たところ普通のボックスです。



ボックスこれしから始まる

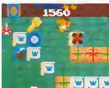
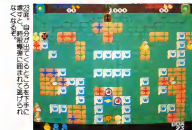
このゲームは、ボックスをこわ
すことにより、自分の武器を安ん
たり、スランダー、ワイヤー、
タイゲットを発見したりするこ
とができます。スランダー、ワイヤ
ーは、このようにボックスをこわしつ
つ、4つのハートを自分の手に入れ、自
分も勝てればよいです。
それから、一回やられると、ハート
がなくなり、2回やられると、3回や
られると死んでしまいます。道を
落してるときは、ボックスをこ
わす必要があります。



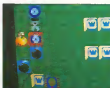
敵キャラはこれだ!



あつ、ランプがたつ。これをぶつちやえば
めんどくさいボックス壊してしまってもいいぞ。



フォーグが出たよ。直上に敵をでき
るだけ出してから返そう。



秒間射た。これで敵は動かない。こ
の間にやっつけやえ。



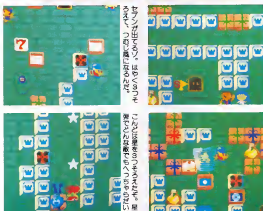
やっつ、花が咲いた。喜ばせな
て敵をやっつけろ。

で、ふたをあけると、ダイヤが四方へ次々に飛出してきます。これは1つとると1000点です。

次はスペシャル・ワイチャー・ターゲットです。まず、ジェット・ブーツ。これは、一定時間プレイヤーのスピードが速くなります。次はワイチャーです。これは、画面上の敵がバスター・ヘンに変わります。でも、少し時間がたつと消えてしまいます。秒針は敵が一定時間止まります。ラッシュはチェン・ターゲットが入っています。ボクスの数が全部壊れ、チェン・ターゲットが全部壊れます。(セブンや他の入っているボックスなどは壊れません)それから、花。これは、プレイヤーが一定時間透明になり、この間敵にあってもだいじょうぶです。それ以外、見た目は普通のボックスですが、ふたをあけると時間遅延がでる場合があります。これは数秒で爆発、巻き込まれると、壁を破っていてもミスを犯けます。また、ボクスのふたを開けるとパンチが飛び出ることがあります。



ボーナスステージの後はこんな画面が。なかなかがわいっていいよ。



1、14、24、32、画面がボナ・ス・ステージになっています。これは、3つの不ならそれ以外180づつリンゴが落ちてくるので、地面に落ちるときは拾ってください。落ちてくる順番はランダムです。バリエーション、ボーナスはありません。1人用だとボーナスは無しです。2人用でもきついでタイムがゼロになったり、壁を全部倒してしま、壁が壊れてい

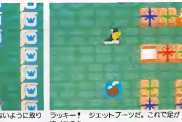
2人同時プレイもできる

ほかにタイムボーナスが入ります。それから、このゲームにもエクス・ランドというのがあります。何回かこのゲームをやったことがあってもいいでしょうが、18面あたりでスペシャル・フラッグが出るので、それから、2面前後でも、このスペシャルフラッグは、得点が1万5千点を越えたら、その次の面に出ることになります。つまり、このゲームは1万5千点クリアということになります。

と、この次に次の面に行かないというときは、前作のブロックが出てきます。壁に速い方が、プレイヤーがブロックで埋まるとは、これにやられると、壁を壊していてもなりません。また、このゲームは2人同時プレイができます。ACHAよりPINOのほうが足が速いのですが、そのかわり、ACHAの足が速いので、その足で走ります。2人プレイでACHAの方をやっている人は、ボ



4ボーナスステージいっぱいリンゴを食べて高得点を出そう。



TOYPOP

得点システム

ハート.....50点	兵隊.....30点
チェンジャーゲット.....20点	クルマ.....20点
[7] [☆] カード.....20点	トランプ・タンク.....30点
ジェットブーツ.....20点	サル・ロボット.....40点
フォーク.....20点	フーセン.....50点
砂時計.....20点	キャンディ.....50点
ランプ.....20点	ショートケーキ.....100点
花.....20点	ホウオウ.....5,000点
ボーナスステージのリング.....100点	マジョ.....20,000点
ドーナツ.....200点	
バームクーヘン.....300点	
ダイヤ.....100点	
オルクリアボーナス.....500点	
オルクリアタイムボーナス.....1 カウントにつき10点	



会盟はPINOとACHAと書かれた番地。このへんになるといよいよ終盤だね。



TOYPOPと書いてある子エ。あまり驚くはないから平気だよ。



おや、この「PINO」は「PINO」だね。



魔法使いが来たよ。はやくはやくおまけのカードをさがしてね。



ハートの形をした14個……。ハートの中に入るときは注意しろよ!!

そして得点システムを紹介しましょう。これはノーマルの機軸として、セブンや星3つをえたとときは、倒したの点数が倍になります。

このゲームのコツは、ボックスを開けて中身を見て、その場で使う必要のあるものは取らないでいること。後からその武器がどうしても必要になることがあるんですよ。から、お菓子などは、すぐに取ってしまえばいい。セブンや星はすぐに取ってしまえばいいので、早めに取りましょう。

これには例外があります。魔法使いなどが出てくると結構の面、あと1つで星かセブンがそろってしまふ場合です。その面の最後でセ

どんどん教えちゃおう

2人同時プレイをしているときは、その面で最も有利な道具をとって、別々を持って駆けあいなればプレイしていきやすい。この1つの高ポイントの出し方です。ケンカしながらやっていたら、いらないやつをうまく取りません。自分も敵も自分が見えない道具を持っていく方に寄っていくもので、注意してください。

敵キャラの性格を知るのも大切なポイント。例えば、例はフーセン!!。こいつは他の敵キャラと違って、ブロックだらけと何だろうとそのよを通り越してやろうので、気をつけて!!。肉2個からブロックを拾ってつちにんがフーセンは、そのブロックにたかかって面を撃てれば、自分も肉2個を前に倒すことができます。また、ロボットは一回止ま

つては動き、また止まるとは動きを繰り返して、後は一回バックしては前進、バックしては前進(「PINO」歩進んで下歩下)と、ね!!。ち、吉かつたかな!!。し



開発から……"も"がかかっています"って

開発の人の話では、このゲームはかなりの人手がかかっていたというんです。何となく、パズルゲームを作った人もおかげでいうと、よくもまあ、こんなゲーム(コンナゲーム)なゲームを作ったが、こんなかわいいうゲームができるものですね。ナムコの発達のスパラサには悪くし

このゲームはキラキラがかわいいうことと手伝って、誰でも楽しめるようにしています。(なにか? 悪く言えば奥が深くない? ぜんぜんではないですよ) 皆さんぜひ一度プレイしてあげてください。

(担当: 鈴木)

ます。この1つは敵のクセはしっかりと覚えておきましょう。ちなみに、タムがなくなると、機軸の数が少なくなると、敵の動きは速くなります!!

他にも、ワープゾーンがあるも!!。実によくこんな便利な、んで、これらはブロックだらけの所に落ちたらいいんで

ともあるけど、どれか1つがセブンボックスです。そいつを捕まれば外に出れます。こいつと同じように、ハートがブロックに囲まれている場合も、どれか1つがセブンボックスだから平気です。

まあ、これくらい覚えておけば、みなさんの攻略の手助けになるでしょう!!

度胆を抜く傑作ファンタジーゾーン徹底解析

Fantasy Zone

愛機オバオバをあやつり
次々と要塞を倒し
全面クリアの快感を
君よ 共に味わおう

SEGA®

B・G1422年。惑星間における公式通貨が乱れ、エリダス第九惑星は大恐慌に見舞われた。宇宙協会（スペースギルド）の調査から、何者かがメノン座人を操り外資を奪い、「ファンタジーゾーン」に巨大要塞を建造している情報がいった。早速オバオバは、ファンタジーゾーンへ向かった…。

いま一歩だクリアをめざせ

3月のAOUショーで「一番人気」だった、セガの「ファンタジーゾーン」。もう、みんなプレイしたと思うけど、どのくらいいったか操作手法

8方向レバーで操縦

プレイヤーは、愛機オバオバを1方向レバーで操縦し、ショットボタンとボムボタンで敵を攻撃するんだ。

なんたつてお金は大切よ

お金は敵を倒すと、その数が高くなるので、それを拾おう。まず敵のお金を持っている船は、まず敵の据り手基地。これは1面につき18個も落とす、10個分の金貨を全部拾うように。

通貨表

①	10
②	50
③	100
④	200
⑤	500
⑥	1,000
⑦	2,000
⑧	5,000
⑨	10,000
⑩	ないよ

「わーい、金だらけ」たくさん取るのも大事だけど、面倒いのは敵船だよ。

特長を頭の中に叩き込め

ゲーム中に集める星形がでてきたらつかまそう。そして、S・H・O・Pに行くことが出来る。では、各武器の特性を説明しよう。（その前に、始めの状況はSMALL・WING、TWIN・SHOT、I・BOMBと覚えておこ



これが武器庫の全体図。必要な物だけ買ってムダ遣いは禁物。

⑧スピードアップ

①BIG・WING
ちょっと速いけど、後手では通用しないよ。10000。

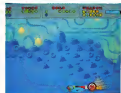
②JET・ENGINE
標準的な速さになる。値段も半額だし一番いいんじゃないかな。1,0000。

③TURBO・ENGINE
JETより少し速い。でも、前線基地に近づくとおそれがある。10,000。

スピードアップを取ると、ス/レに変化が見られるぞ。ビッグウィングなら羽を15/19。



武器庫を出ると、セレクト画面に。よく確認しておくこと。



攻撃力はあるが、前から飛び飛んで来るのが見えなくて、死ぬことがあるよ。



ワイドビームは敵に当たてやすいので、ツインボンとのミックス攻撃がよい。

① WIDE・B・E・A・M
範囲の大きいビームを発射できる。
② LASER・B・O・M・B
ボタンを押しっぱなしで、レーザービームを発射できる。攻撃力大。1,000。
③ W・A・V・E・S・H・O・T
一度に、広範囲に弾を発射できる。



ロケットエンジンなら、火がゴツゴツで、やたら速くなる。



ヘビーボンには8面でも通してもらうことになるぞ。



一撃で前線基地を倒せるけど、無駄使いはできないんだよね。

① T・W・I・N・B・O・M・B
ミサイルが2連射にパワーアップ。標準速度1,000。
② F・I・R・E・B・O・M・B
要塞に向かって左に揺がせる。使い途は、ほとんどない。2,000。
③ S・M・A・R・T・B・O・M・B
画面の上側、弾を飛ばし去り、奥までダメージを与えることになる。



最強のWEAPON。ミサイルを使わなくても、近づいて連射すれば、前線基地などあつという間だよ。

2,000。
④ H・E・A・V・Y・B・O・M・B
オバサン形の弾から811のおもりが随ってくる。普通は使わないが、絶大な威力を持ちファンも多いとか。2,000。
117面敵を攻略。

2面 (バリス (火の惑星))
別に困難なし。武器は無しでもレーザーをつけてもいいでしょう。3面 (ラデュニ (砂の惑星))
この面から、前線基地の耐久力があがるので、レーザーやワイドを使うのもよい。慣れたら武器を使わなくても行けるだろう。要塞は下の方のレーザー砲を破壊してから、ミサイルでゆっくり料理してくれ。

⑤ 2,000。
⑥ H・E・A・V・Y・B・O・M・B
オバサン形の弾から811のおもりが随ってくる。普通は使わないが、絶大な威力を持ちファンも多いとか。2,000。
117面敵を攻略。

⑦ 2,000。
⑧ H・E・A・V・Y・B・O・M・B
オバサン形の弾から811のおもりが随ってくる。普通は使わないが、絶大な威力を持ちファンも多いとか。2,000。
117面敵を攻略。

⑨ 2,000。
⑩ H・E・A・V・Y・B・O・M・B
オバサン形の弾から811のおもりが随ってくる。普通は使わないが、絶大な威力を持ちファンも多いとか。2,000。
117面敵を攻略。

⑪ 2,000。
⑫ H・E・A・V・Y・B・O・M・B
オバサン形の弾から811のおもりが随ってくる。普通は使わないが、絶大な威力を持ちファンも多いとか。2,000。
117面敵を攻略。

⑬ 2,000。
⑭ H・E・A・V・Y・B・O・M・B
オバサン形の弾から811のおもりが随ってくる。普通は使わないが、絶大な威力を持ちファンも多いとか。2,000。
117面敵を攻略。

⑮ 2,000。
⑯ H・E・A・V・Y・B・O・M・B
オバサン形の弾から811のおもりが随ってくる。普通は使わないが、絶大な威力を持ちファンも多いとか。2,000。
117面敵を攻略。



アフリカからサハラまでの初期地図。外国版のファンタジーゾーンで撮影したので、下の方には景観が見ることができない由名が表示されてる。

ぜったい勝てる 最終面SAULF A徹底攻略

息切れするな敵は次々とくる

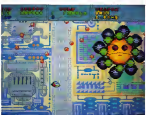
8面（最終面）では、1〜7面までの要素が大量集合して来て、しかも一番最後には、すべての敵を倒しているボスが現われるんだ。この8面をクリアする方法は2種類あって、基本的な方法はエリオンとツインボーン（つまり両方倒して倒して行く方法）もう一つはヘビーボーンをクリアする方法。2つとも紹介するから、自分のやりやすい方を選ぼう。

1 底面 スタンバロン
木の根で、木の葉をはいでくるが倒すので、ツインショットで口を撃つていけばよい。



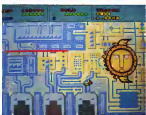
2 底面 ボラング

花の種？ ひまわりの様な顔で緑色の葉を全部壊せば倒せる。頭上に種を吐いたのが落ちてくるんだけど、8面では2面よりも落下速度が早いので注意。ツインボーンが使えれば、当ててやろう。



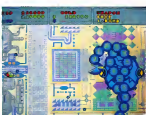
3 底面 コバビッチ

太陽の顔。順番にレーザーを1本ずつ撃ってくるけど、8面ではその間隔が短いのは注意。提案基準の場合は、下の方のレーザー砲を倒してから上の方をツインボーンで倒すなどの戦法で行けるだろう。



4 底面 クラウンガー

触手を、うねうね伸ばして来る敵。全部の間隔を潰すので倒せるので、ツインショットで倒すに撃てれば、いつの間にか勝てるだろう。



この部屋の壁面には、1〜7面までの敵が全部集結する。倒す順番は、ツインショットで倒す。

5 底面 ボツボーン
別名ひよこまんじゅうと呼ばれ、葉のように弾を放射して来る強敵だが、実は簡単に倒せる裏ワザがある。ちなみに、ツインショットに対する耐久力は前より弱く、2・4・8・15発だよ。



6 底面 ウインクロン

雲の顔。目を閉じている状態に12回攻撃を加えれば倒せる。ツインボーンを使えたら、上から倒して当てたりしよう。



7 底面 IDA?

鬼のような顔をした敵で、分裂しながら襲ってくる。ツインボーンとショットの連発攻撃で倒せるが、ヘビーボーンを持つ場合は、距離近づいて何発もショットを連射しなければならぬ。7面とは全く違いに速いので注意。



8 底面 最後は笑うのはボスが君か

まず1〜5底面の動きはほぼこの通り。
IDA?を倒したら、ワープして、敵のボスと対決だ。
ちなみに、ワープ中に前面の1



番上にあると、でてきた後に、弾がしばらくの間自分の後ろに出るので気をつけよう。



この部屋の敵ならまだ簡単に倒せるだろう。弱点は適当。それから「イブ」には触れても死なないぞ。

遊べる時代はすばらしい

遊べることは幸せだ

遊びを創る遊技創造体セガなのだ

という訳で

セガのすべて

大特集

ALL ABOUT SEGA

SEGA®



「セガ」PART 1

セガ。SEGA。セガ・エンタープライゼス。そして「セガチック」「ハードのセガ」「遊技創造体」「あのスペースハリアーのセガ」…。

僕らゲームを愛する者がセガを語る時、ある種の畏敬の念と親しみと期待感をもって語ってきた。

それはセガが長い歴史の中で、一時的に道に迷い、凹地に足をとられることがあっても、常にアドベンチャー精神を失わずに、ゲームという、奥の深い遊びを創造する姿勢を維持しつづけてきたことを、僕らは知っているからである。

僕らは信じている。

セガはどのような時代、環境の下においても、遊びをクリエイトする精神・姿勢を失うことはない、と。頑張り、セガ。

セガって

一体なんなんだ

昭和39年4月、サードシステム社という基盤でスタートしたセガ。

その後、次第と社名を変えながら、その発展は大きく、営業内容も止まりと買収的な面を加えていった。現在の正式な会社名は株式会社セガ・エンタープライゼス(でも、

ふだんの会話でいっても正式社名を言うのはやめよう。あつマニアだぜ、と書かれてしまう) 社員は全部で1000人。そのうち開発関係の社員が約100人ともいわれている。相場の比率だ。なるほど、3Dシステムやローリングなどとの新斬なアイデアも出るはず、納得。

セガが刻んだ

ゲーム史

見城 二うじ

「セガ」とひとことで言ってもその歴史は古く、A社業界最古参、そして最大手のメーカーとして知られています。今回は紙面も限られていますし、何分限られたこと、手持ちる資料も少ないので、スペースバーディ以降のビデオゲームのみに話を絞って、概説という形で書いてみたいと思います。多分に主観的な内容になると思いますが、その辺は御了承下さい。

セガのイメージ

私達は大手ゲームメーカーというと、歴史的にセガ、ナムコ、タイトーの3社を連想します。同様にこれらのメーカーのイメージを一言で言ったのかもしれない、ハードのセガ、ソフトのナムコ、数のタイトー(ちょっと失礼かな)というところからするとナムコも通かざら、ではないでしょうか。

今書いたように、セガというと優れたハード開発を続けて来たメーカーであり、その大型機への活発参入、姿勢は常に業界をリードして来たと言っても過言ではありません。こうした大型機を含め、セガのビデオゲーム史はむしろマニアックな様相が強いと言えそうです。

一歩先を行くセガの大型機

インベーター時代以降のセガの大型機を巡ってみたい。

まず「モナコクラブリ」。視覚的には従来のドラゴンゲームとはほど変わりありませんでしたが、初めて時間制限を取り入れたドラゴンゲームがこれです。それもゲーム開始後はタイマー制、その後は持ち手制という創発的調整の考えられた作品でした。

続く「スペーススタイクス」は視覚的に極めて、フィードバック的なにも画期的な印象の強いゲームで、どちらかというと凡作と言えます。

「タイボ」、初めてドラゴンゲームに3D効果を用いたゲームでしたが、画像処理が見劣りゲームとしての完成度に乏しく、そういってこの作品では失敗作と言えますが、ナムコ社のボールジョンの制作途中にこの作品が発表されたため、ナムコはこれにこの作品を参考に、ボールジョンという新作を完成させたというエピソードもあり、ゲーム史の地味な裏話を感心させてくれます。

そして、いよいよ「サブローワーD」が好評に発表されます。これはセガが地下電線産業と共同開発したもので、左右の目に交互にズレた画像を見せることによって立体的にキャラクターを映し出す3Dゲームです。このゲームは故障が多いのが難点でしたが、そのゲーム性の高さ、あふれる臨場感、スペースハリアーも及ぶ所ではなく、セガの最高傑作と言えるでしょう。同年の「スラム800」が、ちょうどスペースハリアーの前身と言えます。タイボに比べ格段に趣

思わず口走る 「セーガあー!」

東本都の一帯南にある新秋野駅。遠くから京浜東北線沿いに乗り換えて二駅目、大倉庫跡下車。歩いてわずか三分の所に、セガの本社がある。

目につくのは、ゲーム機の絵が描いてある、大きなセガ看板。むじ、こつがセガがぁー。と、思っのほまほま。すぐ反対側を走ってみる、シャシャーン。地上高を走って、窓ガラス

「セーガあー!」



SEGA®

ス、セガギンギンの本社がストリートと建っている。(おつと) 思わず、のけぞりながらも「セーガあー!」(GMのシステム)と、口走ってしまうのは、僕だけであらうか。

理がスムーズになり、ゲーム業界にもメリハリがついた優秀な作品でした。同年以降、レーザードゲームにも手をを出してからは、技術的な進取意欲は評価に値しますが、どれもゲームになつておらず、全く面白味に欠けています。日本初のLVゲーム、「アスロンベルト」(さん)と書ても日本製の特産が無い、そして「スタープレイヤー」、「アルペガス」、「GPワールド」、こことこつと制作に待つわい。

LVに似たりセガが衝撃的な高解像度の優れたサウンド機を持ったハードで高画質したのが、「ハンクタン」、そして御存じ「スペースハリアー」です。前者のライオンタイプ、そして前者のロケットタイプは、大センセーションでまゐりました。スペースハリアーの優れたサウンドは全国のゲームファンを驚かせ、また魅了しました。

Mセガの大作テーブルゲーム

さて、大冒険でベージを取ってしまいましたが、テーブルタイプのゲームの数はこんなもんで済まないで、駆け足で見て行くことにしましょう。

彼等の連を打つセガの方向性はドットタイプゲームの元香、「ヘッドオン」に既に現れられます。タイターのスペースインベーターがドットタイプの名作に発売され、新しいパターンを作り出した名作です。このタイプはタイターのスペースインベーター、ナムコのバックギャムに受け継がれた「ディープスカン」も忘れてはいけません。この作品は当時セガでシリーズ化していたベシヤルデュアルという、1つの筐体によつてのゲームを組み込んだタイプの合で、「カーハント」というゲームと対になっていました。セガとしてはカーハントを売れ残して損つていたので、思わずが外でディープスカンの方がヒットしてしまつたようです。ディープスカンは以前あったテブスボムというゲームの焼き直しに過ぎなかつたのですか。

待(サムライ)、日本の時代物が題材となつていて、非常に新鮮な内容でした。剣を使うゲームはしりとも思えません。

「トランキライザガーン」、無時として長期絶続の要素が強く、ミニマップにゲームでもありました。内容的には2段階にけて船を操る(艦からせてから軍に持ち帰る)一点で、平安堂エイリアンの影響の強いゲームでした。

その後、セガはテーブルタイプに関して、ハード開発が遅れる時期がありましたが、スペースオプセーの頃に追い風が、「モンスタースタッシュ」、「スーパーロケット」、「VMO」の由がGMに渡われていることで有る、「ディープギャム」、「シンダードミスター」と続きます。どれも名作とは言えませんが、ユニークな要素を持つセガらしいゲームと言えます。

同年に「フリッキ」が発売され、セガ・オリジナル製品で長久の犬とワットとなります。新制でシンプルでゲーム内容に馴染み、主人公の小鳥や船の便のメーシンの出来が秀で、女子客を惹く、多くの層に支持されました。この流れが「三輪サンチェン」でストワップしてしまつたことでも残念です。

アップルからの移植ソフト、「ビッドウォール」は最近流行のアドベンチャーものの先駆とも言えます。先の面への期待感を高める演出が優れた作品でした。

この後は「ウォップリフター」、「メジャーリッジ」、「ファンタジーゾーン」といった所で現在へ進みます。この辺は新しいので説明は省きます。

という感じで、いかがでしょうか。かなり片寄つた説明になってしまいましたが、セガのビデオゲームをざっと見て来ました。もう少し体系的にのぞいてみたのですが、どうも切れ切れの内容になってしまひ分けありませんでした。御意見・御感想ありましたら編集部までお送り下さい。お待ちしております。

PART2

戦闘ゲーム

一瞬の判断と決断
そして速攻また速攻/
君はこのスリルに
しびれないか?

カルテット

銀河四銃士
救援戦闘伝説

QUARTET



GET READY, QUARTET!

スチームコロニー「ゼロ」から脱出準備中。

状況、ゼロは宇宙海賊により全面包囲中。

特殊部隊、脱出準備中。

チーム名、カルテット

LET'S GO, QUARTET!

4人同時プレイの爽快アクションゲームです。AOUで初登場しましたが、見た目でガントレットと比較されがちで、「もどき」等と悪口を叩く人もいますがこれはこれなりにはガチャックで、完成度も高いものです。私（伊）はガントレットよりも、こっちの方が好きです。



コントロールは簡単。1方向レバーは姿勢と移動、あとは撃ボタン（銃弾ボタン）です（伊参照）。目標は各ステーションの親王から援を要う。カルテットは4人、ジョー、マリ、ニドガの4人で、

FIGHT QUARTET!

伊参照。攻撃のコツは敵の野の狙撃です。ではどうぞ。
平野 はい、今回は一人プレイ

メンバー「リ」「ジョー」「マリ」「エドガー」の計4名。

戦闘能力、無限大。

備考、カルテットはすに自動ずみ、作戦は実行中、も効果未確認。

プレイヤーの組合せに合わせて、最高4人同時プレイが可能だ。

キヤラクターは個性を持てているが、大きな違いはなんにもない。

このゲームで問題になるのは、そのキヤラクターの武器。各々の特徴をよくつかもう。

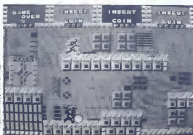
又、カルテットは体力制をとっている。敵にあたるダメージをくらって減る。もちろん時間でも、少しづつ減ってゆく。但し、もたつて敵に当たらないで、ゲームオーバーにならないので、ななつてからでも戦えるぞ。逃げろよ。親王を射倒して援を拾ったE.N.T.（出口）に向おう。出口に入ると（面クリア）表示される。多人プレイはその順番により、ボーナスが差別されている。あと各面に落ちたリするバウアアップアイテムを利用しよう。特にカラボセイロの色を覚えて放つて援を強化せよ。（3段階、4つ目を取ると元に戻るで注意）

このコツをやつてみたいと思ひます。
キヤラクターは僕（伊）はジョー

ですが、ノリノリ者はリドです。うて、つまり自分全ったの道を歩きたいわけですね。ただ、キヤラクターの特性は常に固い入れ、おこうパターンが変わってくるので、このゲームを1コインでくつ



面クリア後に出現する



「リ」の導入で面クリア

PLEASE PLAY, QUARTET!

伊参照。初めはガントレットも、あとで脱してよりおいて、いきなり「おもろい」とかいって、ハマってしまいました。リはキヤラクターの性質はいいけ

レイするためには、各ステーションの構成、内容を把握しないと無理。友達と何度かコンクエニユード先を見ておくこと。コンクエニユードレイも、上手ならおもしろくても、強くてく体で覚えよう。

以上述べたことは、あたりまえのようですが、常に思ひ出し、意識してこれらのコツを実行すれば、かなり脱出が早くなります。体力は全く無視して、敵に一度でも倒れたら死ぬ、というつもりでやると、気合で進めます。10数ステーションで体力切れは必要なので、この気合がいやでも必要になってきます。では、みなさん、がんばってください。

ど、普通の4人同時プレイ、プレイしにくいね。テンプルタイプの「カルテット」の方がやりやすい。平野 いやあやっぱり、カルテ

スペースハリヤー

復讐鬼と化した私

ワットはいきなり。でも、やっぱり体力なくなると悪いね。12月21日まで完全でクリアだけど、残ったよ。一番難しいのはステージ1です。

質問のある人は編集部に平紙ちよだいね。僕でよかつたら答えますよ。リンゴの効果についての情報も前を長くして待つてます。

キャラクターと使用銃

リリー

キヤラ……チーム一の戦術家。

武器……ワイドビームガン。

ジョー

キヤラ……遠射の威力は隊員中一

武器……スピリッドガン。種のス

マリー

キヤラ……女性だから体力的には

武器……バウバズガン。こい

エドガー

キヤラ……銃につままれたリーダー

武器……ジャンプカ

武器……ミラクルガン。



昨年、AMレーダー、超兵器を呼んだスペースハリヤー。私はこのゲームの写真を見て、これはおもしろいかなと思って、編集部の某氏と某野郎と共に池袋に向かった。

まず、野郎達のプレイを見てもらった。彼は自ケネシの時からプレイしていたようで、さすがにうまい。しかし、その後、14面であえなくゲームオーバー。その

高得点全面クリアの道は……

話をチームの口から聞こう。

全15ステージにわたる道道を美

しいクリアと素晴らしいサ

ウンドで構成し、しかもコクピ

ットが動くというゲームは、は

つかりつてこい。

今となって、まだ人気は衰え

ていないので、15ステージ中の精

単な攻撃法などを聞いてみよう。

1面 ムート

とにかく、地上の木や雲中の雲

(なぜか雲に浮いているんだろ

う)を撃ちまわって点を稼ごう。

ちなみに、編集部の編集長がや

ると、木にひっかかって、アウ

ツ、アウツ、ア、となった(こ

の時、編輯キヤラは大笑)。

組王はスクイラという種。逃げ

まわりながら頭を撃とう。

あと私がプレイしたが、なんと一

面のスクイラまで行かずに通。

あの上の点のレーは、最初は

全然稼げられなかった。

やがて私は逆巻の鬼となつた。

5千四百もつぎ込んで、やつと

コイタクリアするようになった。

だった。スペースハリヤーは胸の

痛みを感ぜずには読めぬゲーム

なのだ。

この面も難しい。敵の出現順序

は下表参照。

表を参考にしつて敵を覚えてしま

えば、けっこう楽でしよう。

そして、最後の超能力者の所で

つて者を撃つて18万点ずつまで

高得点を狙えよう。

5面 ボーナスマスター

ムライアに突いて木を撃とう。

左右の操作が難い。

11面

モビルスーツ総攻撃面。出現

場所を覚えて、地上物は遠くに見

えたらかわす所を、止まったら

死ぬと思つてくれ。

14面

まずこの面は難しい。ピンズビ

ンは上下と左右と、それ

れを上下左右とかわすよりも、

この面も難しい。敵の出現順序

は下表参照。

表を参考にしつて敵を覚えてしま

えば、けっこう楽でしよう。

そして、最後の超能力者の所で

つて者を撃つて18万点ずつまで

高得点を狙えよう。

5面 ボーナスマスター

ムライアに突いて木を撃とう。

左右の操作が難い。

11面

モビルスーツ総攻撃面。出現

場所を覚えて、地上物は遠くに見

えたらかわす所を、止まったら

死ぬと思つてくれ。

14面

まずこの面は難しい。ピンズビ

ンは上下と左右と、それ

れを上下左右とかわすよりも、

なはずだよ。戦闘機は右と左、

両方と出現。

16面

再びモビルスーツ総攻撃。11面

が済めば、行ける。

17面

再びモビルスーツ総攻撃。11面

が済めば、行ける。

17面

再びモビルスーツ総攻撃。11面

が済めば、行ける。



得機/ミダダス接近。彼を
ねらって一発に撃たせよ。



17面 出現表

1 上方	ピンズビーン
2 前方	人面石×8
3 右	戦闘機×3
4 左	戦闘機×3
5 右	赤モビルスーツ
6 上方	ピンズビーン
7 前方	青モビルスーツ×3

8 左	赤モビルスーツ
	人面石×2
9 右	赤モビルスーツ
左→右	青モビルスーツ×3
	人面石×2
10 左	赤モビルスーツ

ミサイル・コマンド



超現実的なミサイル・コマンド。(カタログ)

このゲーム、本当は、アタリ社開発、セガ販売なんだけど、セガ・イメージが通かた上に、おもしろいゲームだったから、少し紹介。画面下にはいくつかの敵があり、空から飛来する、たくさんのお撃つミサイルを地上の対空ミサイルで破壊するというのが大まかな内容なんだけど、ここまではや、何

(伊北)

スターシャッカー



マイ・シップ、超強敵(15機)で登場

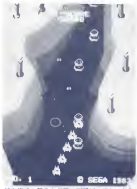
ちょうど●ビュースが登場した直後だったため、あまりバツとした人気は集められなかったけど、シューティング物としては結構おもしろかったと思う。

縦スクロールする画面いっぱい、敵が来る車を、蛇のように曲線した自分の攻撃を繰る。あの快活エックスランドのスコア調整



名作ザクソンのカタログ

ザクソン



地上施設を撃つとタワーへ砲火。威力はちやうど

派で、ブーイング、ワープの隠れ技なんかもあることができた。また増面まで行く、画面いっぱい、の電線みたいなのが出てきて、屋敷不能になる。但し、その前でもワープすると、その地形を壊して、再び一面からスタートする。

(伊北)

3次元スクロールシューティング。1回たつた、デクソン以外のゲームを考えたて、このゲームの作です。

敵基地(要塞)と宇宙空間を交互に突破して敵メインロケットを破壊せよ。コントロールは1方向レバーと射撃ボタンが1つ。

まずは要塞シークからゲームは始まる。3D斜めスクロールの画面の左には自機の高さ、下には燃料が表示される。要塞の準備が完了して、低空飛行で燃料タンクや砲台を破壊する。地表の穴から発射されるミサイルには注意しよう。所々にある電線バリアは避けて、弾が当たる位置に高度をコントロールすれば大丈夫。最後は上昇して要塞から脱出だ。

宇宙空間では、燃料切れが起きる前に、画面右下の敵だけ破壊

スーパー・ザクソン



超難関ゲーム「スーパー・ザクソン」のカタログ

人は、時折画面右上を横切る人工衛星を破壊して続行しよう。かなり難しいが、最後のロケットは高度を合わせ、ミサイルが発射される前に、発射し込んでみる。やられても、突っ込んでみるミサイルを射つても、一応クリアはするが、ボーナスは低い。

高難度のコツは、レーザー基地を破壊すること。かなり射撃にくい場所にあるので覚えてないと、

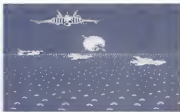
(伊北)

操作は簡単、大まかにゲーム画面は「バート」とほとんど変化はないけど、敵の攻撃能力がなかなか強い。

この他に、ファイヤボール、ホーミングミサイルなど、前作にはなかった攻撃も含まれ、最後のはりては巨大モンスターロケットなども登場し、通常のゲーム進行となっていく。

(伊北)

サブローレックス



中央のミサイルに当たるとアウトだ。撃ちあひとがきつる。

ラクターの遠近移動の制御)の技術を使ひ、さらに最新のメカニズム(ステレオビュー方式)の採用により完成された、世界で初めての立体ビデオゲームです。とにかく、当時のビデオゲームの常識を変えた、セガの目玉作というところです。

それまでのゲームでは実現できなかった立体映像、高度のハードウェア(キヤクラー)の立体的拡大移動とソフトウエア(キヤ



すぐ横移動、すぐ上へ、すぐ下へ、左右斜めに見えるんだ。

ヘビーメタル

「戦術的戦術ゲーム」という呼び名がこのゲームにはぴたりたりする。

自機は前方向レバーと3つのボタン(ショットミサイル)で操作する。ショットでは近距離(画面左上)の敵を破壊して一発倒す。ミサイルではレバーに押し込むと敵を破壊するのだが、ミサイルボタンを押すとレバー上をミサイルが動き、ボタンを離すと、その距離がけりてミサイルが飛んでゆく。後はレバーの左右で自機に命中させたい。しかし、ミサイルを連射するとオーバーヒートしてしまふ。そこで、的確に目標に命中させねばならない。

面の終わりはパイロクという要素があり、合計、分離しつつ攻撃してゐるので、これも破壊せねばならない。また、時々前方からパワーアップボルトで地上に突進しながら出現し、これを取ると、取った時の色によつてスピードアップ、パワーアップ、スーパースhoot(ショットの幅が広がり、スーパーミサイル(通常弾上の敵を全て破壊)といったパワーアップもできる。面白いこのゲームは、構成的に少しミニクアながらも面白いものがあつた。しかし機金にめづれます、すぐに金を消したゲームセンターも少なくなつた。せひもう一度遊ばねばならないゲームのひとつだ。



右辺の大砲発射で大きなダメージゲーム。

レグルス

敵の防衛エリアを突破、メカアニマル基地へ突進だ。プレイヤーは、カブト虫に似たタンクをワイヤーとボンの2つのボタンと8方向のレバーでコントロールする。地上の敵はワイヤーで、海中、空中と3速移動はワイヤーで攻撃できる。特に飛来する敵の鳥をボンのボタンで撃つと、ボナース点、得点によつてはエクストラタンクを落とす。山、森林、地上(海中)、海上、激戦地、戦術基地を突破し、



メカ・アニマルを撃破。(カタログ)

ボーダーライン

4つのエリアを走り抜け、敵の防衛基地を破壊せよ。マイシッブを操作して、敵の戦車、機銃、ミサイル等を破壊して、各エリアにある基地を破壊するのだ。そして最終エリアの本拠地を破壊すれば、ラウンドクリアだ。

1 エリアはスクロールする画面で、敵機は攻撃がかわせ。2 エリアは土を掘って(ディグダグの元祖?)敵戦車の道筋をかわせ。3 エリアは、ミサイルを破壊してポイントアップだ。

4 エリアは最終エリア、ちよつと手強い本部落地を破壊するのだ。エネルギーには限りがある。いち早く本部落地を破壊するのだ!!

なお、このゲームは一部ストーリーイカーという名でキャラクターが一部変わっているものがあるが、

スペース
オーディセイ

100

リアルな背景がスクロールする
驚いくるUFOをビームと爆弾で
撃破しつつ前進せよ／セクター
が進むと横スクロールは縦スクロ

ールへと変わる。宇宙空間ではブラックホールが出現し、つかまる
としばらくの間、移動不能になっ
てしまう。やがて舞台は熱帯極上

このゲームにも、セガお得意の音出力力があつた。「警戒せよ」とか「ワープ」とか……

決してデッドコピーではない。なぜなら「ボルダーライン」の海外輸出用が「スターレイカー」だからなのだ。

(長崎)

リパルス

バットになって、撃つと分裂して多数のエイリアンになってしまうやつなど……。

2.5.

ゲームだったが、アイデアの面白さでは現在のものにも劣らない。

(巻)

5

フューリー

自機を8方向レバーとショットボタン及びバリアボタンで操作し、マザー・ゲイムを叩き壊して最近のセガのゲームの中で異様にシンプルなお手軽ゲームだ。難しくもなく易しくもなく、満足度のいくゲーム展開ができるのがおもしろい。バリアをあまり使わずにラウン

ウ

ドクリアすると、意図点ボーナ
がもたらえるというテクニクも
あった。

星のように現われ、隕星の様
消えていったリパルス、私はそ
シンプルとにほれたものだ。ク
フィクともなかないセンスと
していた。

(アイキヤーと長蛇)

長崎

これも例の通り、ソフトバンクで製作する。カラーのベクター・スキャン・システム・ゲームだが、これはスゴかった。

面によって自機のパワーアップパーツを選び、合体して攻撃してくる戦機を撃破するというものだが、スゴかったのはそんなことではない。

「快すなるなら今のうちだ。我がデネエとトロイヤーの威力を見よ」等とおもひ、文句を言ったのだった。しかも、はつきりと、

ゲームオーバーになると、その司令官が「もう一回やろうよ」なんて言ったりして。まあ、楽しまれたゲームだった。

テールガナー

遊園地があるのです。一階はメダルゲーム、二階がビデオゲームがメインになっていて、僕は当然のように階へ行く。階段を登る時は「ニューゲームが入ってるかな」と期待し、「今日はハイスコア出すぞ」って豪言するんだが、女の子のブレイヤーも時々見か

数も種類も豊富な方。つい行き
くくなる僕の気持ち、分かるでし
勉強する前にプレイするか、
レイする前に勉強するか、君は
うち？ どっちもしない？ ダ
だなあ。一度来いよ。

（東京都、吉田 弘孝
15才）

L

ボクの行く店



ハイテクランドセガ神田店

千代田区神田神保町……………13

Now (202) is

20

1

パルサー

と方向レバーと射撃ボタンでマインシップを操作し、迷路上の通路を突破せよ！

攻撃してくる。鏡はいち度につれ
しかもてないが、面が進むにつれ
て複数の鏡を選ばなければならな
い。敵のエイリアンも個性的だ。
撃つたいに転がってくるやつや、
道をジグザグにくるやつ、アメー

10

[illegible]

はつかしい、5年前のもの（カタログ）

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1-15-15

柴田ビル

株式会社 新声社
ゲームスト編集部 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 () 才 性別 (男・女)
ご住所 〒 □□□ □□ 電話 ()	
①小学 () 年 ②中学 () 年 ③高校 () 年 ④大学 () 年 ⑤社会人 ⑥その他 ()	
希望する賞品の番号	



GAMEST ラッキープレゼント



◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で88ページの賞品をさしあげます。(表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。なお、Tシャツ類を御希望の方はサイズ<SかMかL>も忘れずに記入して下さい。)

A: ゲームストは、どこでお買いになりましたか?

①書店 ②ゲームセンター ③その他

B: 1番おもしろかったコーナー名

C: おもしろくなかったところは?

D: あなたの好きなゲーム名は?

E: あなたの好きなゲームメーカーはどこですか?

F: ファミコンを持っている? いる・いない

G: もしキミがゲームストの編集長だったら、どんな記事、イベントの企画をしてみたいですか。なんでも自由に記入して下さい。(企画採用者には謝礼もあり!)

タックスキャン



アニメーションも圧巻（カタログ）

カラー・ベクター・スキャンゲーム、シリーズの中でも異彩を放っていたのがこのゲームだった。

マイシブが、この階段を断ち断ちによって、その機軸は断ち断ちによって変化する。船に、全の味の機軸をやらせよう、ゲームオ・シブが、その前に空いているポシビッドに、上から流れてくる水方機を組み入れた、補充がタ

(巻)

スペース

フオートレス

右図に、左図の、前述、射撃の4つのポイントでマシンガンで操作して3重のバリアに因った大蛇のエネルギーを破壊させる。バリアは、後者のバリアがリング状になつており、各々バリアが5つは図射撃することによって破壊される。

このゲームでは、なかなかむずかしいゲームではあったが、これこそベクターマシンガンゲームの傑作と断言しよう。

かむず
これ
の秀作

空想空間遊の司令をつとめる、フ
イターは発達した、これら、登
表を聞かない、悠久への戦いが始
まる。

船名作サクソンの流れをくむ料
めスクロール画面の、3Dシェー
ディングゲームだが、今頃は高度
変化がなく、ザクソンのよりスクロ
ルも速い。しかし、その分は船
が速いので気は抜けない。

1. 方向レバーと対空、対地の各
攻撃ボタンで、船の向きを調整し
てゆく。船を流石にしは、敵艦
とて数えられ、後の空想空間が
ナスステージの敵の出現となる。

（最大3コマまで）。しばらく飛ぶ

このゲームは時間が表示されていて、それに合わせて、背景のシナリオが変化してんだ。特に、夜シーン等は前ほどだつた「ポニーステージ」もつ。一日のマニッパは受けたのですが、結構難しかったのを覚えています。

（アイキヤールを伊達見

FUTURE SPY

THE FUTURE IS NOW. THE FUTURE IS HERE. THE FUTURE IS YOURS.

THE FUTURE IS NOW. THE FUTURE IS HERE. THE FUTURE IS YOURS.

THE FUTURE IS NOW. THE FUTURE IS HERE. THE FUTURE IS YOURS.

フューチャースパイ



幻想的な殺のシーン（カタログ）

アーマータック

エリミネーター

これも4つボタン、右旋回、左旋回、前進、射撃で自機を操作するベクターシステム、ゲームのひとりで、プレイヤーは対戦車を搭載したジープを駆って襲いくる敵の戦車やヘリコプターを迎え撃つのだ。

C型要素の中で製造されている脱酸機を解説だ／さもないと母らが窮地に立たされる……

操作はお馴染みの「つボタン」(左廻回、右廻回、前進、針巻)

だが、マイシツプのお嬢、エニルギ・ポルトでは高濃度を破壊できない。そこで、彼を浸漬させたの

[illegible][illegible]

個性あふれるキャラとの
知恵くらべ、根性くらべだ
君は頭でいくか、体力でいくか？

トランクライザー
・ガン

（林酔鏡）

昔からのゲームの皆さんは、プレイしたり、見たりしたことがあると思うけど、そうじゃない人のために簡単な説明を。

時間がかつと補正率のエネルギー

[illegible]

永久パターンがあつたことだろうね。

いろいろ謎の多いゲームだけど、一番不思議なのは、動物が離れた森から森へワープすること。特にライオンにはよく出金いがしらにやられたもんだ。

最後に、ゴリラが輸送車の扉を開けて、動物を逃がすというフィナーレもあったけど、めったに見られないのが残念だった。

(続編)



なつたらしいゲームの登場で、

侍

4. キャラクター情報 / 紹介させてトラックへ運へ



「情」このゲームは目的がなく、ただ所望を繰り返すゲームだね。

「プレイヤーズ」は17万回レバで情を操作し、ポナシで刀を上から下投流れてきんだ。

「ゲームの流れ」としては、両人の人を倒すと刀が落ちて、また人間人を倒すと刀が落ちて、また人間

ことがあるけど、その時は何を
振ればOK。

したよね。

面が通る、上から平然然と飛んで来た。下から来るか如くグニャグニャの柔いスピードで飛んで来るので注意しよう。

上から来るものは、画面の両端にいる間に、それを数回にのみ、困った顔に、それを数回にのみ仰いで来て、体がくっついてくる。その動きも面白くて笑っている間に、上から飛んで来たとやられたり

に、かまえて、腕が上にあがた。グサツと受けてあげよう。

この時、剣がこちらをうと、キツと噛つて画面が光るものがつた。

上からつた。

それでペーシが少しくくつて来た。彼れは後になんか「ムネネ、アトワノム」

(遠慮)



君も見たことあるかな？ 特別のアップライト

¹ 藤一太郎(1914)『日本書』(1)『日本書』、30頁、11頁。

ヘッドオン

HEAD-ON PART II



SEGA

この道カタログも系統でした。



に使うのである。

ヘッドオンは1978年に発売されたんだけど、このゲームははつきりって、後々にてくるとドット図形ゲーム(何ていうたらしいのかわからないよ)の究極といってもいいだろう。遊び方は、自分の黄色い車を敵の赤い車に衝突させるようにドット(点)を消していくというもの。操作は、4方向レバーとボタン1個でおこなう。レバーはレリーフ移動、ボタンはスピードアップ

ペンゴ

ーペンゴをレバーでコントロールして、スノービーを全部消滅させよ。

このゲームは主会、公のペンゴを操作して、次々と生まれて来るスノービーをアイスブロックでつぶしていくというゲームだ。基本的には、ボタンを押してアイスブロックを投げてスノービー

に使うのである。こくたまた、悪い車が通ったあとに赤い車のドットがでるが、これを取ると普通道のドットの得点の倍になる。そして、全部のドットを消すと1面クリアでポイントが入る。自分の車が全滅するとゲームオーバー。それにしても、このゲームは難しかったよ。

(長崎)

をつぶす得点だが、アイスブロックを消した(1つ消滅)するブロックの所でボタンを押すとスノービーがびりびりして(壁を)壊らせばその壁に接しているスノービーはびりびり(つかまえて)得点になる。また、スノービーはまとめてつぶせば最高1面でも400点のポイントとなる。スペシャル

ボナスとして、タイムボナス(20秒以内でクリアすると500点)、ダイヤモンドブロックを3つそろえた時のボナス(1万点または5千点)がある。さらにダイヤモンドブロックをそろえると、画面上のスノービーは(一部を除いて)びりびりするので、得点アップだけではなく、ハイテクニックスとして使える。

このゲームは16ラウンドで1周となつている。スコアの方は65万3333点(2554の2乗)で0に戻る。

このゲームは、主会、公のペンゴやスノービーの動きがとても可愛く、女の子にも多くの支持を得て来た。BGMには水戸黄門を使っていた。ちなみに、このゲームにはこんな面白いバグがあるそう。

(長崎)

カタログ見るだけで楽しいよ。



SEGA

モンスタースターバッシュ

ちよつと怖いゲーム。

登場する悪キャラクターはドラキュラ、フランケンシュタイン、変態カメオオンと西洋のお化けも勢ぞろい。(おこわ)

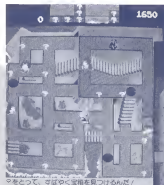
でも、ゲームスに勝者のみんなは怖い物知らずが多いから、壁の古い人なんか、挑戦した人もいた

モンスタースターバッシュ

んじやないかな。

詳しくは、胸をふるわせた金瓶コーナを参考にしてください。

(1面)

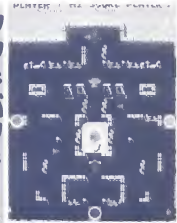


やをとって、まばや宝箱を見つけたんだ!

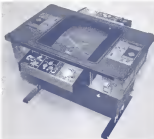
一見、強がごんががりそうなお面。



シンデレラミステリー



カメレオン軍のシーンだ。カラーチェンジしてカメレオン発見。



きれいでコリにこった野球ゲーム

多分、アーケードゲームでマルチウィンドシステムを使ったゲームはこれが最初だろう。16ビットCPUを使った美しいアニメーションのベースボールゲームだ。デバイスも揃って、スイングレバーやトラップボールで選手を操作する。内容も負けずに驚いている。ごく普通のプレイはともかく、キックチャーのベースボールや野手のエラー、ランナーのスライディング、ひいては海外ホーム

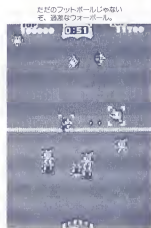
メジャーリーグ



「あなたの順位」が降った。(カタロー)

MONACO GP
いわゆる平面型(3D型)に対する宮本さんのドライブ・ゲームの最高峰と言ってもいいのが、このゲームだろう。トンネルに入ると視界が狭くなり、機が出てきたり、敗退が出たりして道を狭くする。敗退はなかつた(実はこの競走車はレーシングカーより速いという大ボケがあったりする)そ

れ以前の道が広くなったり狭くなったりなどといったものに、ブラッソされた完成度の高いものだった。ゲームが終わると、あなたの順位「なんかが表示されたこのゲームに、仲間と無え人も多いんじゃないかな?」



ただのフットボールじゃないで、過激なフットボール。

ウォーボール

ランまで(外の駐車場に車が停めてあつたりするのまで見えてコリに基つている。さらに、ホームランを打たれたプレイヤーがマウンド上で泣いたり、もう、嬉しいくらいに基つてんだ。マルチウィンドも充分な高さで、見づらくないよう確に切り変わる。そのため、プレイヤーは自らのプレイに苛念できるのも親切だった。このセガ・システム16を使ったメジャーリーグは、しかし、残念なことに野球ゲームの宿命とも



面白さ大リーグ戦! だって。(カタロー)

このアストロンベルトは、国内でレーザードイスを使った第一号のゲームとして有名である。ゲーム内容といえは、接近してくる敵機を撃つものなのだが、最近のいえはスーパースターアライアンスが近いじゃないかなとなく、その頃のビデオゲームで出せなかった迫力が実写CG(コンピュータグラフィックス)によってあきらかにみえてくる。しかも、パイプラインというのがついており、遠発音によって



おーし、ラウンドクリア、このあと専断は大幅増する!

アストロンベルト

ウォーボール。その名にふさわしい過激なゲームだ。3方向レバーでプレイヤー(ボール)を保持したキヤラを動かして、バスボタンでロケットパス、ショットパス(オーニング・シールド)に選出。が、だまて、ショットボタンで、敵のキヤラ(一つのデファインスキヤラを除く)を撃つことができた。敵機は足止めするところまで、数秒間居残っている。キヤラが倒れると、そのテクニカルを撃てるなど多くのテクニカル。キヤラ倒れる数はオフエンス6人対ディフェンス5人だ。ボールを撃てるなど多くのテクニカル

このレーザードイスゲームのアストロンベルトは、国内でレーザードイスを使った第一号のゲームとして有名である。ゲーム内容といえは、接近してくる敵機を撃つものなのだが、最近のいえはスーパースターアライアンスが近いじゃないかなとなく、その頃のビデオゲームで出せなかった迫力が実写CG(コンピュータグラフィックス)によってあきらかにみえてくる。しかも、パイプラインというのがついており、遠発音によって



おーし、ラウンドクリア、このあと専断は大幅増する!

スターブレイザー

スキャニメイトが放つ、レーザービームディテクシステム第2弾。スキャニメイトとは？と知らない、自分で調べよう。

スクランブルシューティングは圧巻!! 宇宙戦艦には出ない。最終目標はマザーシップの破壊を、高速度でついでくる敵機は一点で狙えば安全。

アストロベルトよりパワーアップして、特殊技術で更に美しくなった面でも、残念ながら、残念ながらもまだ売れなかつたようだ。僕はS Fタイプの中でも個人的に好きだ。まあ、数種類しかなかったけど。

（アイキヤと長瀬）

レーザーディスク・ゲーム第2弾（カタロク）



NOOM・909

1982年製のコックピット3Dゲームで、スペースハリアーの原型ともいえるゲームです。地盤面とアクセルペダルを自在にコントロールして、トリガーを引いて敵にミサイルを打ち込み、ゲームの扉は扉に貼ってばよいのだが、各シーンでその敵物は

全く異なる。特に、スピードコントロールは大きな鍵になる。まあ制限時間内に規定数の敵を破壊するのができれば、4シーン毎に画面が出て、4つのエンジン破壊してから中央部を攻撃する。発達してくる戦闘機とエンジンの破片には注意せよ。

スペースハリアーの原型ともいえる4年前の作品（カタロク）



アルベガス

ビデオディスクゲーム・システム第3弾!! 東映アニメ・アルベガスがゲームになった!!

支那のアニメと同じように、α（アルファ）、β（ベータ）、γ（ガンマ）の3つのロボットが合体して、星のディレンジャーを全滅させるのだ。まわりの気象状況。



トップクラスのレーザーディスクゲーム（カタロク）

BEST 10

●「ゲームスト」が選んだセガの名機だよーん!

順位	ゲーム名	難易度	キャラクターデザイン	VGM	アイデアの斬新さ
1	スペースハリアー	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
2	ハンゴオン	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
3	サブロック3D	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
4	フリッキー	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
5	ヘッドオン	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
6	ファンタジーゾーン	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
7	ドラゴンライザーガン	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
8	ディープスカン	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
9	特	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
10	ダクソン	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆

採点者 ●緑村伸也 ●見城こうし ●のけめじい ●あむじ-A C U ●平石彰夫 ●E G Mせんじ

スペースデモンションノ各ディメンションを、画面（背景）に合わせたセクト（ディメンション）ボクンでセクト、背景とディメンションが合えば、特殊武器が使える。これは1ラウンドでセクタを何カ所かの。測ってでセクタが壊れる。

アルベガスの武器はこれだけではない。エネルギーのある限りスロー（画面がゆっくりになる）、ワープ（画面が高速スクロールする）、ショット（普通の出る）が使えるのだ。敵の列、ミサイルに当たると大爆発。

アニメ、スライド、内容など、どれをとっても、レーザーディスクゲームの中ではトップクラスなのだ。

（アイキヤと長瀬）

プレイヤーとしてビデオゲームに接し、魅力を感じ続けてきた6人の採点表が右記のものです。もちろん、その人の好み、考え方によって、さまざまな採点があって当然です。あくまでも一つの参考です。

なお、各項目の採点を単純に集計すれば、6人は一致して「フリッキー」を1位にあげたということになりますが、これは「フリッキー」の登場が私道に、その明るさ、そのかわいらしさで、新鮮な驚き・感動を与えてくれたということでしょう。

ただ、セガの全作品を第1作から今日までどうして判断した場合、やはり「スペースハリアー」が第1位、これは6人共一致しました。アイデアにおいては特別目新しいものはなく、ごく平凡なものです。それをすべて帳消しして、なおプレイヤーに迫ってくる力強さ、ゲームとしての奥の深さを、私達は「スペースハリアー」に感じたのです。それで1位。

プレイランド ツアー NO.2



思わずゲーマーの心は高まる

ゲームラームアウトバンほか

OSAKA 長瀬

好きな時に、好きな場所でプレイラーム公開している。近頃はプレイラームという、小さな面がある。長瀬駅の周辺はどこでもある。



どこにでもあるような駅前商店街。ここから数分の所に夢のゲームランドがあると？

いまに
近大にとつてかわつて
有名になるぞ

大阪・近鉄長瀬駅から近鉄大阪線に乗って20分ほどの所に長瀬という、小さな面がある。長瀬駅の周辺はどこでもある。

ような、こぢんまりした平戸な住宅が建ち並んでいる。ただ昔につくのは、おびただしい学生生活のなかで、ある駅をおりた若手平戸には、かの有名な「古くは朝市（今）はなんでも高いのだ（つげ）」とにたく有名な近畿大学があるのだ。

そんな、何の要もないこの街の日本中のゲーマーたちがただれと涙を流して（われながら覚

男なら

貯金をはたいても
行くしかない時がある

私と私の仲間たち、つまりゲーマーのメンバーは全国各地のゲ

ームセンターと文庫を渡りつたが、そんな中でも、2年前、開



これが噂の長瀬駅。

困な表現で「善い道徳の秘宝であつた」と、いつか誰か想像できるであろうか。

こづかい2000円、3000円のわれらゲーマーにとっては、なんと素晴らしいニュースというか、得する事実というか、涙の出るような喜びというか、なんと20円、50円、でプレイできる、ゲームの楽園の存在が明らかになったのだ！ さあ、行ってみようか！（植村伴北）



最大のサークルといわれたスーパータイムズ会長とは、いつしか無二の仲間となっていた。

彼（後にS.T氏と呼ぶ）と私はS.T氏30歳の髪を抜いた後に親交を交わしていた。ゆえに、2人は共にN.Tの最良のお得意様であり、かつ家族にとっては最大の頭痛のタネとなっていた。

ともあれ、私は常に周囲の生々しい最新情報を耳にすることが可能だった。

ある日、いつものように、S.T会長からの電話が入った。その瞬間私はビクッと何かを察した。S.T氏の話し方が無敵と通ののである。

S.T氏「仲北さん、驚かんで下さいよ。」

秘境にふさわしく

そこは現地人の案内なしに たどりつくのは困難なのであった

取材用、いつまでも本日は私と顧問とカメラマンは、道案内のS.T氏と共に秘境足を踏み入れた。

狭い道がやたらに多い、この不明確な道（コマネ、現地の方）を現地人なしで歩こうというのは到底無理な話であった。



取材の道案内人でもあり発見者でもある謎の男、Mr. S.T.

仲北「あー？」
S.T氏「あつ、あつたんです。」

仲北「何がですか？」
S.T氏「仲北さん、何から夢物語のように話していた、理想の影が……実在したんです。」

仲北「ほんとに？」
S.T氏「そこは、大塚中心部から、仲北、行くしかねえ、こり。」

まさに、劇的瞬間であった。



★ゲームファミアウトパンの店長。心良く取材に応じていただき、ありがとうございました。たくさん勉強した感じ。



★ここが古いゲームを更生させる秘密の手術室。よーし見ていただき。



目をマルクして 次にボクは思わず ジーンと胸がしめつけられた

まず、店内を歩いてみる。

「うん、どこでも見かけるような新製品が入っているなー」思わず「あたり前のゲームセンター」と言いかけた気がした。ふと投入口の上に貼られたプレイステーションの目印をやって、それこそ音階で入る目をさらに丸くさせられたのだ。

なんと、おニートのゲームかみんを20〜30円、そして周囲のロングセラー（少し古いだけ）ゲームなんぞ、ほとんどが10〜20円なんだ。驚いた。しかし、この程度で驚いているのはまだ甘いのだった。

何が甘いという？ 実は、この一帯のお店には、今はもうすでに見ることのできなくなった、幻の名機がたぐさへ、昔そのように

いが、とにかくここがあの幻の秘境だ。

この通りは近畿大学西門からまっすぐに伸びている商店街で、十数軒のゲームセンターが並んでいる。

これまで読んで、読者のみなさんは、なにかと、別に何も変わらなさんか、お入じり、と思われているのでしょうか。しかし、君は読みが甘いのである。





★ヤングプラザ・V.P. 1階のゲームセンター。なかなかまがもつ。



★これ、おんなな古いゲーム。新しく入る古いゲームっていうのも、なかなかいいものだ。

★ロウワーの1Fの、あの空気にひきつられて、ついでに。



★この古いゲーム。オブリビオンを思い出した。でも、オブリビオンは、思い出した。でも、オブリビオンは、思い出した。



★インベーターの古いゲーム。オブリビオンを思い出した。でも、オブリビオンは、思い出した。



★4軒の建物を並べて、ゲームセンター。ゲームセンター。ゲームセンター。



★これが黄金のゲームセンター通りだ。1軒1軒が誇りをもち、工夫し、歴史を刻んでいるのだ。



アイレム商店



★ゲームセンター・フラッパー。ゲームも面白いけど、軽食メニューも見てもらえ。こっちも面白い。

★これが黄金のゲームセンター通りだ。1軒1軒が誇りをもち、工夫し、歴史を刻んでいるのだ。



★ヤングプラザ南。フナイの遊園地として有名な遊園地だ。★ヤングプラザ南。フナイの遊園地として有名な遊園地だ。★ヤングプラザ南。フナイの遊園地として有名な遊園地だ。

★ゲームセンター・フラッパー。ゲームも面白いけど、軽食メニューも見てもらえ。こっちも面白い。



★ゲームセンター・フラッパー。ゲームも面白いけど、軽食メニューも見てもらえ。こっちも面白い。

★ゲームセンター・フラッパー。ゲームも面白いけど、軽食メニューも見てもらえ。こっちも面白い。

★ゲームセンター・フラッパー。ゲームも面白いけど、軽食メニューも見てもらえ。こっちも面白い。

★ゲームセンター・フラッパー。ゲームも面白いけど、軽食メニューも見てもらえ。こっちも面白い。

★ゲームセンター・フラッパー。ゲームも面白いけど、軽食メニューも見てもらえ。こっちも面白い。

これが期待の

ニューゲームだ!

世紀末格闘ゲーム

アルゴスの戦士

この爽快感、

使命感に燃えた君は

あのケンシロウの気分を味わえるか

現われよ
伝説の戦士

地球誕生以来45億年。この気の遠くなるような年月の流れの中で、さまざまな支配者が地球上に覇を握ってきた。支配者たるための戦いの歴史は絶えることはない。

西暦1984年、紀元前の大古より続いた怪物どもは魔王ライガーの下に、その残虐性と暴威力で世界を制圧していき、人類はライガーの支配下にひた伏してしまっ

爽快感じっぱい
ニュータイプ格闘ゲーム

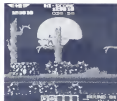
格闘ゲームがひとつのジャンルとして確立した今、このゲームもそのジャンルに含まれるだろう。だけど、今までの格闘ゲームとはちよつと違った、ニュータイプといえるのではないかな。

操作は8方向レバーとボタン。ボタンはジャンプボタンと武器ボタンの2つ。このゲームは武器に特徴がある。ヨロヨロのようなハンマーで敵をぐちゃぐちゃにつぶしていく。このハンマーで敵をつぶすが、なかなか気持ちいい

快感にしびれて
時間制限忘れるな

まず出てくる敵は弱なし人間のボス。こいつはいいわね。サコも少し進んで、敵が長士を嫌んでつくる。こいつは長士を嫌んでいる時にやつつけと長が長い末を利用してやつつけをしよう。

進行中出てくる石碑のようなものが、壊すとパワーアップキャラが出てくるので必ず取るように、武器がのびるのは絶対に持っていきたい。買える強も持っていきたい。(この真意が快便なんだな)



夕日-ロルファの大群だ。



鬼、カーネルはジャンプして落せ、



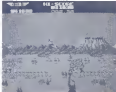
丘-アルバーは跳みつきせ!



さて、レオンをやっつけながら進んでいくのだ。

森に入ると、ロルファという、アルマジロのようなキャラが転がってくる。真面目なキャラか転がると、こころではムササビのようなセリフというキャラが現れてくる。こいつは、雨雲前に立つとか、飛んでしまったら回転移動で対応しよう。こころ石像(?)のある所まで行けばクリア。おつ、面白い。それだけ、このゲームには時間制限がある。時間がないと、巨大な人面石が襲ってくる。あんなに立ち止まるとやう。何はともあれ、注意して進もう。死んでしまうとパワーアイテムが失われる。失ったアイテムは、短剣やクローがなくなると出てきたり、なかなか面白い。

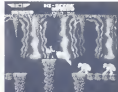
では、2つほど隠しボナナスを取よう。のびるマークのパワーアップキャラを2つ取る、



つり橋-サティスはムチを投げてくるぞ敵。



奇-フォーメーションを組んでくるウルフーバ。要注意。



洞窟-穴に注意してフォグを飛ばせ!

お知らせ

1万ボナナス!!
あと、パワーアイテムを全部1度集めると16万ボナナス!!
テクモでは、このアルゴスの戦士でハイスコアを達成して、20名にフミコをプレゼントするキャンペーンを実施する予定です。
このゲームでは、素もケンシロウの気分を味わえるぞ!
(野村と御座)

ニュータイプの
アクションパズルゲーム

ソロモンの鍵

君は全50面の謎を
解き明かすことができるか！

前巻のAオリシール特製で開発したソロモンの鍵だが、発売から7月経たずするといふこの年で、今頃は必勝法は無いので、こゝにあらず基本テクと応用テクと謎の部分を少しだけ紹介しよう。

まずは基本テクニク

基本テクニクといっても、ほんとうに基本中の基本で、ブロックの作り方とジャンプの組み合せで解をかわしたり、だんだんと上にあがっていくことなのだ。というわけで、図を参考にしてちょうだい。

マスターしよう応用テク

ダーナ（プレイヤー）はブロックにキャラクターの一部分（10

●基本テク表(図)



①～⑧や⑨～⑩のようにブロックを作ったりジャンプしたりするのが基本。これができないようじゃこのゲームはあきらめたほうがいいんじゃないか（フジよーん）

●応用テク①



④のような状態でもダーナは落ちないのだ。この状態で⑤のブロックが作れるんだ。それを応用したのが⑥だ。

●応用テク②



③にブロックを作る。 ④のブロックの上に行く。 ⑤のブロックを消す。

さて謎の部分だがこの文章を見てほしい。昔誰に何か文字が書いてあるね。これを相談してくれたい。わかんないければ辞典でも見て単語でもいから調べてくれたまえ。さてその意味は……これは……さすればわかってもらうけど、ほかの面でも応用のきく所が何箇所あるので、ぜひ探してみてくださいませ。

この謎を解き明かさにや

01でも乗っついていけば下に落ちないのだ。これを利用したのが応用テク①だ。これは上から落ちてくる謎（デモモンズヘッド・サラマンドラ、ファミコン版の謎キャラ参戦、46頁）の出現位置の方によっていく時に有効なテクだ。もうひとつ有効なテクを紹介しよう。しゃがんでブロックを作ったり消したりできることを目をつけたテクが、それ。応用テク②だ。これは面を見てゆつくり考えてくれ。

また、空中でブロックを作ると、その場で静止することを利用したテクで、空中でボタンを連打することにより空中停止できるのだ。下に落ちたまま待っている時には、これで一時間経過しよう。



特定の文字を和訳できるカー



若はこのアイテムの効果を全探索しだすことができるかな？



タイトル画面。ダーナの冒険はここから始まる（19）



そして1面。さっそくボーナス得点が貯まってくるぞ。



まづは練習。ゆつづくり操作方法をマスターしてくれ。



フリニアするだけなら簡単だが。



スリフがさくさく入るけど、ダーナは扉の近くにいる。スリフの扉をどうかわすかは、君の技量にかかっている！

ゲームスト常識用語集

キニはマニアですか? と問われて、
「ハイ、マニアです」と答える人は少ないだろう。
むしろ、そう答える人はタコかもネ。
普段、ゲーセンで交わされる日常会話で、
次から次へとさりげなく出てくるマニア用語。
そこで、このゲームスト辞典。
前号に引き続き第2弾となる訳だが、
前回だいたい重要語を抜かしてしまったので、
今回はその理めあわせも兼ねて、解説してみよう。

インカム

そのゲーム台の売り上げのことをいう。「スペースハリアーの今日のインカムは6,000円だった」などと言う。

インストラクション

説明するという意味で、これにカードが付くと説明書となる。ビデオゲームのテーブル面に貼ってあるのがそれである。
よくいるんだよね、出荷前のインストラクション・カードを盗むタコが。

隠れフィーチャー

通常のゲームプレイ中には、出るはずのないもの。
例えば、あることをするとスペシャルボーナスが入る、あることをすると隠れメッセージが出るなど、いろいろとあるが、最近のゲームの95%は驚異的に、そのような要素がゲーム中に入れられている。
その君、ゲーム内容を理解しない隠れキャラだけ探さないように。

ゲーセン

カルビーの「かっぱえびせん」とはならん関係はない。(なつかしーギヤグ)。ゲームセンターを略して、こう呼ぶのだ。
きっと、その昔、ゲームセンターと言うのでええ、おっくうだと思った愚者が、こう言うようになったのであろう。
ちなみに、ゲーセンは駄落手屋で売っていません。

コンパネ

コントロールパネルの略称。「コンパネのコンパネはくっついてるよー」などの使い方をします。

ジャダー

人の道に戻したゲームプレイをいう。
このジャダーを、あえて読んでプレイしている人がたまにいるけど、あまりお店の人や同僚の人達に迷惑をかけるように。
ほら、その定規を持ってる君、わりばしもおんなじよー。

タイトル画面

ごく、ほんのわずかの例外を除いては、どんなゲームでもこのタイトル画面がある。
誰もゲームをしてない時、じっと画面を見ていたら、次から次へと

さってる

レバーやボタンの操縦系統、画面の表示、ゲーム内容などがありにむごい状態の時、ホロリと出てしまう言葉。
よく大声を出してこれを口にする人がいるけど、ゲームコーナーの隣がケーキ屋さんかだったら大変なことになるから、そういう時は、小さな声で言おう。



ろんなデモモンストレーションを繰り返すが、その途中で、必ずタイトルの画面が登場するのだ。
この他に、ゲームにお金を入れた時、ゲームが終了した時などに、タイトルが出るものもある。

ツインレバー

1人の操作系統に、レバーが2本あること。
リブルブル、クレイジークライマーなどがそれに当たる。

デッドスイッチ

まあ、普通にプレイしている人にとってはまったく関係がないもので、ゲームテーブル内の機械スイッチと考えるともらえればいいだろう。
こいつを、ちょちょっと操作すると、ゲームプレイ中のストックの数が増えたり減ったりする。2万点で1つ増えるはずなのに、5万点にならないと増えなくなってしまうなどの変化がある。
このスイッチ、通常は標準設定というふうになっているわけだが、売上げや店長の気分によって、設定は置き換えられる。

ドロ沼

プレイしていくうちに、もう取り返しのつかないような状況に追い込まれてしまうこと。
10機あったはずの機が同じ所で次々と壊れ、すでに残機もなく、するすると死ぬのを持っつかない、なんていう時使う。



サークル情報局

仲間です サークル誌です
完全攻略本もあるよ

この数年、ビデオゲームやファミコン、サークルがどんどん増えてきていて、うれしいこと。サークルが増え、高発化するのは例してゲーム四人房の方も当然増える。現在、かなりの数にのぼってきているはずだ。

ボウがきつと調査しただけでも、200にのぼる大小ゲームサークルがあって、80、70のゲーム四人房が各地に出回っていることが分かってる。

そんな彼らの活動、パワーは新屋敷法行以来衰えきみになつていけるゲーム業界を支える力、最も重要な原動力となっているのではなからうか。ボウらはゲームを愛する一員として、そのように自負し理解している。

ゲームは野球やサッカーや音楽

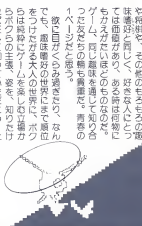
BGM誌をおけします

FORM BGM



必読本雑誌ばかりが同人誌ではない。私たちがBGM誌をA.M.E.M.B.E.R.S.ではある。暇をからビデオゲームを見つめ、時には優しく、そして時には冷たい批評を交わし、一番の本にまとめている。全パナナバーの在席、ごさいすので、左記を参考に各誌号数を明記の上、発行者定額小為替138円分(1冊につき)をお送り下さい。

〒170 東京都豊島区駒込1-1の1
BGM誌編集部



欲に目をくらみ過ぎたり、なんでも、趣味嗜好の世界にまで対応をつけた大人の世界に、ボウらは純粋にゲームを楽しむ立場からボウらの主張、姿を、知りたければ正しく知っていただこう」とも思う。

4 鈴木方 BGM編集長
BGM誌編集部

4 鈴木方 BGM編集長
BGM誌編集部

〒170 東京都豊島区駒込1-1の1
BGM誌編集部

ご希望の方に

FORM TAC

このたび、我がTACが「クラデウス攻略必読本」を発行することになりました。内容は同ゲームの2冊目らしいテク中心で、希望する方は、送料込380円分の集計表を定額小為替を左記まで、
〒352 千葉県津市市寺北4の1の5 金子基広まで



パワーのある内容です

STAC食記 VOL.17がまたま発売となりました。
今までは賞品の人がしが断断してなかったのですが、ゲームメントのこの場をかりて、全国のみなさんにも特別販売します。

内容の方は、スペースハリアー大特集を筆頭に、ハイスコアプレイヤード目指している巻通ら、すんごくたまになつちやうページばかり。へんやういや本当に、今のこのページを読んでいる者はいよいよ。

大特集を筆頭に、ハイスコアプレイヤード目指している巻通ら、すんごくたまになつちやうページばかり。へんやういや本当に、今のこのページを読んでいる者はいよいよ。



バックナンバがあります

FORM VG2

このゲームストの前身ともいえる、VG3連作のバックナンバの在庫、まだあります。現在残っているのは、5号、9号、11号の3種で、それぞれ、手渡しの人で255円、送料込みで400円です。
ご希望の方は左記まで、
〒175 東京都豊島区高島2-1-103の1の303 VG2編集部
横村伸北



ゲーム必読法第1弾

はい、私、平野と野島が贈るゲーム必読法第1弾、セクションZ本が只今、完成致しました。定価は180円、送料込300円で、内容美し、間違いなし、セクションZに書きたかったことばかり、こいつは絶対読まじやないチャンスだぞ。

はい、私、平野と野島が贈るゲーム必読法第1弾、セクションZ本が只今、完成致しました。定価は180円、送料込300円で、内容美し、間違いなし、セクションZに書きたかったことばかり、こいつは絶対読まじやないチャンスだぞ。



はい、私、平野と野島が贈るゲーム必読法第1弾、セクションZ本が只今、完成致しました。定価は180円、送料込300円で、内容美し、間違いなし、セクションZに書きたかったことばかり、こいつは絶対読まじやないチャンスだぞ。

全圖クリアー

魔界村

サタンよ、オレは決してあきらめぬぞ、姫を取り戻すまでは
と、まあ、かっこいいセリフで決めたければ
このページは絶対読まなければならぬぞ



タイトル画面より／



「アレー、即けてえ」、「わあっ、は
んてこつあいが」

去年の夏に発売されて以来半年以上たった今でも人気があるのが、この「魔界村」だ。このゲームの人気は、そのグラフィックの美しさもさることながら、構成

Stage 1 まさか君は 1面でやめないネ?

ソビにはやりきれないネ?

このステージの前半の敵は、主にソビだ。こいつらは、初めはとまどうかもしれないが、とにかく、ヤリを撃ちまくればそれほど難しくない。攻撃しなればいけないのは、自分が止まっているときに近元からでくるソビだ。常に動き回っているようにしよう。少し進むと、小高い丘の上のような地形があらわれ、はじめて上に変れるようなシーンに進むが、ここには必ずヤリを通り、食虫植物を倒して進むこと、はしの上に登

の確かさとゲーム性の奥深さによって変えられている。

最強のレッドアーマー



赤いカラーのレッドアーマー、つらいぞッ



うわっ大きな口が 畏れられそう。



やっつけてもやっつけても生えてくるソビだ。

また、この面では、毒石をあちこちで回収し、魔法使いが出てくる。撃つと毒石が点灯し、魔法使いの出す毒をくらうと、カエルにされてしまう。(一定時間後に元に戻ることもできる) 段差や毒石をうまく使えば、楽にクリアできる。レッドアーマーの真前の空中に、ヨロイの出るポイントがある。うっかりやられたら、ここでジャンプしてヨロイを取ってここへきて、レッドアーマーを倒す。と、シーンが暗くなる。毒石を倒す。毒石を倒す。毒石を倒す。



人呼んで魔界村の魔界村だ。

このゲームの中で最もうっとおしい

1面の最後の砲はサイクロブラスた。とにかく、撃ちまくれば砲臺に倒せるはず。撃たないで、つつ立っているのが一番いけない。つつこんできて、体当たり攻撃をくらうぞ。

ついに出てくるぞ
大男には連射が必要だ

また、この面では？番めの食虫植物の少し前の空中に、弥七がでるポイントがあることも言っている。

よくみると一角獣がブリッコしてるみたいに見えるのは私だけだろうか？

次の館からは大勢が出てくる。

つかない間だ。連射が決めると、中には連射の苦手な人もるだろう。そんな人にとつてきの連射方法を教えよう。連射るときに、レバを撃つ方向に「Nコン」とたたきながら、撃つ方向と、びつくりするほどの速がでるだろう。

数々の難敵を倒し
最後は強敵ドラゴン

上から下へ下へ出て行く。大男は、そこまでの大男より少し難しい。登つて行くときより、大男の反応が素直いからだ。しかし、大男は一定時間歩くと、一歩を向いて休むが、この時にはブ



一階級ものよ。

この直後にはしこがあるのほしこを登り切ったとこりに、ヨロイの出るポイント。しかし、このほしこ登る。

以降はこいつが非常に強くなるので、一発当ててすぐ裏面を左にスクロールさせて消してしまうのが安全だろう。

が、ここは一投下で、ジャンプしながら要確認しよう。ここあたりから、ウツビビッドが空中から現れ、つづいてその位置は決まってくる。

さて、その次は、このシーンで、昨日のレッドアリーマーだ。こいつは決して連射するのではなく、たがいに前後に間を空けて、飛ぶように射撃してくる。しかし、？ 固め

Stage 4
パターンさ
楽勝かもよ

え覚えれば

pen

この時に、おもいきって右側へジャンプすること。そうすると、なかからヨロイが出てくる。

この地点を無事に通過するにはわざとレッドアリーマーにやられて、無敵状態になっているあいだに、すばやくとび降りるという方法がある。

がけから飛び降りて、地面に着いた直後に、左に刃七を取り戻して行くこと。なぜかヨロイが剥がれてくるので、必ずヨロイを捨てておく。

ので、とにかくわして撃ちま
 るしかない。
 実は、ドラゴンが画面の右端に
 見えるが見えないかの所まで来
 ら、すぐ左に動いてドラゴンを撃
 ちてしまおうという裏技もあるのだ

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

つまり、これは火の出がたが遠くなら、それができないため、かなり難しい筈になる。これを克服するに、ブルー・キラーの出現パターンをおぼえることだ。

最後には、ドラゴンが出てくるが、これはS・T・A・G・E・1のとときと同様によつて下さい。

Stage
5
神を信じない君も
十字架は必要だ

このSTAGEからスケルトンが出現する。しゃがんで撃つて早めに倒しておこう。ブルーキラーやウツデビッドが鬼のような攻撃をしかけてくるが、これらにも全弾一定の攻撃ダメージがあるのだから、鬼を倒れるようにしなければ一発と入るだろう。この攻撃パターンは、得点によって難易度が変わって、また、敵も少しずつ変わって

いやはや異人だ。スケルトンは、ねてるうちに。

途中に出てくるレッドフリーマーは、はしこを登ったらずいぶんジャンプして近づくと、速射で倒そう。何回もして、難度が上がった場合は、無失打ではしこを登れば、ここのレッドフリーマーも倒すことができる。

左側のはしこを登ると、**「E」**、**「P」**のキーがでてきて、非常に難しい場所がある。こゝは右側から這回りをして岩壁で左側に這り、ブルーキーが出てくる前にすぐ

十字架をそとへる法

で十字架をそろえる方法がかなり有効だ。十字架を出す場所としては、下から5段目のブル・キラーの出にくる穴か、上のドクロのコインのある所はしこを登り降りしながらウツデビッドを撃つ方法がある。そろわなかったら、S T A G E 5 から戻されて、またここに来ればよい。

他に、十字架をそろえる方法としては、ずっと十字架のままで進む方法と、STAGE5の最後で聖物の数を調整して、STAGE6の犬丹に異なるツボを出させるという高等テクニクもある。

このSTAGEの最後には、サタンが待っているが、十字架以外


「戦ったけがすてじやない
さらに上に登っていくと、大男
とレッドアリーマーがうようよい
る。左側のレッドアリーマーは腰
に刺さったまま、おこさないようにし
よう。また、まん中と、右側の一
匹目のレッドアリーマーは動かし
てから、段差を下までと降りる

Stage
6
戦うだけではダメ！
我慢と知恵が必要だ

この面は、旧バージョン（初めに発表された形式）では、サイクロプスが1匹、新バージョンでは2匹いる。1匹の場合は問題ないが、2匹の場合は、一番下の左側で撃ちつづけて1匹上から降りてこさせる方法と、一番下の右側で撃ちつけて1匹を上の上の段に集めてしまう方法。また、1匹だけ動かし、サイクロプスがジャンプした時に下をくぐって、上に登ると



「チョコレート」と書われ
てかってくるスケルトン。



3分~つつつM まだいたのか。しがも2匹。
2匹目をあしらった。つづがぬ。これ。


「サタンは一日もつたが、

最上段に登ると、サタンが2
あなたを待つている。同時に2
起こさないように、1段下で1
めと戦うべきだ。1匹めが勝負
別れめになる。もし、倒しても
ロイがはかされてしまった場合
下に戻って、ヨロイのポイント

ふれるとヨロイイが出る。

しかし、このポイントには、書に多くと触れてしまう（ヨロイI 差ているときに触れるとI度とロイは出ない）ので、ヨロイのときは、ジャンプしてきけてう。I 差めは近づいて、いっ

に攻めれば、I 度めより差。



BEING THE WISE AND COURAGEOUS
KNIGHT THAT YOU ARE, YOU
FEEL STRONGTH WELLING
IN YOUR BODY

Stage
7
君も男ならやってみろ
プリンセスは待っている

「はい、国王／＼おを返さげしやうに
かつて、姫を返さる」

いって流るゝの洞窟の中にいると、
「こいつを許しても……もう
固めでは、二セメウの大魔王がう
たいうことになつていて、一也
しないど、プリンセスを救出する
ことはできないのだ。」
若も男なら、せめて一度して、
プリンセスを助け出してみない
か。」「
やれなくて。」

(COME ENJOY)

おめでとうござい。よくやっただー。ここで第一種完。

アニメーションの世界だよ

パックマン 冒険旅行



●このゲームは、それまでのパックマン・シリーズの常識を変えたゲームなのだ。

●動く紙芝居のような、そのかわいらしさ……。女の子の気持ちをくすぐつちやいそうた。

●発売後、すでに2年近くにもなるのに、いまだに、その魅力にとりつかれているマニアがいる。しかもその数は少なくない。

パックマンが苦手だった僕達にもできた!

操作は左右ボタンそれぞれ一つずつ、ジャンプボタン一つで、計3ボタンとなる。

キヤラクゲームで、レハー!

初級テク・ノウハウ

どうしても、操作に、なじみがない人達の為に

まず、図一を見てもらいましょう。

3つのボタンをたたくに操作する。このことによって、これだけの動きから、ジャンプも進行も、みんな表示だから、最初のうちは、こちやこちやで、わけがわからなくなるかもね。

だから、まず第一には、ジャンプボタンと進行ボタンの位置をしっかりと覚えることが重要だ。

第二に、フレイント操作になれること。

例えは、一度大きく走りながら、

隠しフィーチャーを丸暗記

この表を覚えるのと、覚えないうのとは、富士山とエベレスト山の位の違いがある。だから、しつか

りて覚えてフレイ中の役に立とう

まず、表の見方を説明しよう

PAC-LAND-ACU-VG 2

面	ポイント	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
1	2	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
1	3	透明	2	1	2	1	2	1	2	1	2
1	4	風船	4	3	2	1	4	3	2	1	4
2	5	透明	4	1	2	3	4	1	2	3	4
2	7	意味なし	1	1	2	3	1	1	2	3	1
2	8	風船	1	4	3	2	1	4	3	2	1
3	9	透明	1	1	2	3	1	1	2	3	1
3	11	透明	0	1	1	0	0	1	1	0	0
3	12	風船	0	1	1	0	0	1	1	0	0
4	13	透明	1	1	2	3	1	1	2	3	1
4	15	透明	④	①	2	3	④	①	2	3	④
4	16	風船	1	2	1	2	1	2	1	2	1
5	17	透明	4	1	②	3	4	1	②	3	4
5	20	風船	1	4	3	2	1	4	3	2	1
6	23	透明	1	1	2	3	1	1	2	3	1
6	24	風船	1	4	3	2	1	4	3	2	1
7	25	透明	4	1	2	3	4	1	2	3	4
7	27	透明	1	1	2	3	4	1	1	2	3

表の左列はトリノブ敵とラウン

ト敵、所々敵が挟まっているが、隠

しフィーチャーの多いラウント

あるので、お間違いないように

ラウンド数の右に基かいている

のか、隠しの隠しフィーチャー

ワープ、透明と、いろいろある

か、ラウンド共に、一つの面を

2種類以上の隠しフィーチャーは

存在しない(後述)

そして、一番上60点から初点

までのスコアが、その面の隠し

点の下2ケタを示す。

それで、その下の2から4までの

の数字が動く物体と、消火栓、木

サボテンのことであり、各面、こ

運にまかせず 自分で運をつくらう

この表の成績を正確に覚えて、自分の運を上手に調整して、ゴールし、

自分の助けたい被害者を、自由に入められればダメだ。

ループ面(くり返し)の

奥義炸烈、一部極秘紹介

●その1

33面の「目」の意を踏えた所で、33位のモンスターを集め、ゆくりとひきずって来る。森の中のジャンプの所かたつても奥に

●その2

18面のフエアリーの扉へ入る時、8350点(4ケタ)に合わせ、20面を過ぎるまでは、パワーエースを取って、ちょうど来た時、オールド6500風のアイテムで、20面だけは唯、長い面なので、同じ面数は変わらないから、19面の終わりでやっておこうという訳だ。

●その3

奥に待つ大犬の上へ乗った時は、すかさずボクタンとジャンプを一回押す。

●その4

27面、43面の動かす被害者は、面クリアをせよなら3か4番目に出現するのがベスト。

●その5

40面の街では、なるべくモンスタープロペラ機を後ろに引きずって進むようにすると、かなり楽である。

●その6

29面、45面はまず最初に4機のモンスターを出現させ、自分はイ

ちよつと前に、次第に表の動く点を教えてもらつちやつたりする」と長い。

ンキーの上うまく来る。

後は進行方向のボタンを押すだけでOK、プレイタイムまで絶対止まるまでね!

●その6

まず31面、47面の始めから数えて130日の床に行き、そして、この床の左側にわざと

水柱を立てる。その時間、おへとタコシとして、お供からいっつと低めに飛んで来たクラウド(オレンジ)に乗り、すぐまた、左から飛んで来たプリンキーに乗り、あとは水柱以外、手を放していても死なないぞ。



いただ、ぶつかってしまった。



モンスターの攻撃をかわして逃れ、

ナムコから君たちに

ボード版『パツクランド』発売

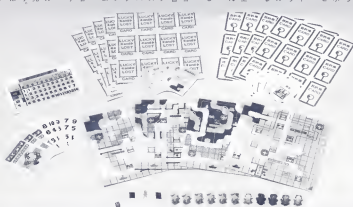
さてさて、ビデオゲームとファミコンで好評を得ています。あの名作「パツクランド」のボードゲーム版が発売され、話題をよんでいます。

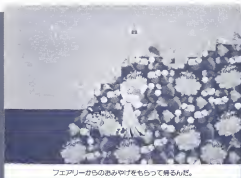
これは、去年同じくナムコから発売された「ドルアーガの塔」ボード版につづくシリーズ第2弾として発売されたもの。

目撃者の話によりますと、ボード版「パツクランド」は2人から6人(但し5人を除く)の複数の人間で楽しめるファンタジックな果ゴングゲームなんだそうです。4月28日に発売されて以来、全国有名人パバー、おもちゃ屋さんに好調な売行きで、ナムコでは、ボードゲームの新分野を開拓するものと自負しています。

商店街に集められた情報を総合してみますと、モンスターの妨害をかわして、迷子の紙橋をフェアリランドに送り届けるというストーリーは全く同じで、自分のパツクマンを動かした後、モンスターを動かして、他人を妨害するという点やフェアリランドがゲーム途中まで場所がわからないなど、気のいたったプレイヤーが迷宮を抜いて輝かしい能力があるようです。

また、早くゴールすればよいのではなく、得点方式という点も見逃せないところという点も、ビデオゲーム、ファミコンとは違った味わいのボード版「パツクランド」に一度はふれてみたいものです。





フェアリーからのあみやけをもらって帰るんだ。



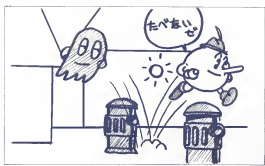
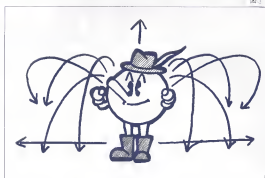
1面クリア



家に帰ってイトリップ終了。



パワーエサを食べたらバップしてモンスターをやっつける!



迎撃! 宇宙要塞

ストーリー of B-WINGS

地球の科学技術を開発して完成した、10種類の可変武装を継承する最新鋭機体「F-XI」のコンピュター(操縦席)の中核には、いり「F-XI」は本体の各所で強化武装を備えている。このうち「B-WINGS」と呼ばれるのが普通だ。そうそう「B」は、戦い「BATTLE」の頭文字を取ったものだ。この1つの威力は凄まじく、来たるべき宇宙からの侵略者を叩き潰すに作られている。

全面クリアするのは君だ!!

デイトリーストから発売された「B-WINGS」は、このファミコン・ストリート読者なら、概に一度はプレイしていただきたいやないかと感ずる、すこしソフトなんだ。

例がすこし違って、つたって、乗務用(84年秋に発売)の資料がなかった。特待のキャラクターが、ファミコンの画面で再現されているところだ。

かといつて、全く同じゲームではなく、奇麗にアレンジされて良し出来にしている。おまけにBGMもよいのだ。この2つの欲求を満たしたいが、なにはとあれ、その「B-WINGS」の攻略法と

だけあって、地球上の兵器の中でも最も強力なものの中に入ることは間違いない。

突然、目の前のスクリーンに文字が並びだした。司令官、つまり、とうとう来た。さあ、日が出たというところらしい。宇宙からの侵略、地球人、その常態から戦うことができるものは、後の果て、いり「B-WINGS」は、一つしかない。戦いは今始まった。

いさよめようか。

えっ、紹介もせずに、いきなり攻略なんてやるだつて、でも、説明書読めばわかることなんて今更やってもしょうがないし、読者の方々、他のファミコン雑誌を読んだり、自分でプレイして大らかなゲームの内容はつかんでいるでしょうから、ゲームストならでは、この「攻略法」といいます。この記事では、このゲームに入られている多彩なファイチャーを簡潔に説明するための、簡潔なアドバースも加えて、30面クリアの最終メッセージまで読者のあなたを案内します。

それでは、いさよめようか。

ウィングリスト

★は1回、☆は2回、☆☆は3回、☆☆☆は4回、☆☆☆☆は5回

S-WING(サイフ) 前方拡散砲 ☆☆☆	V-WING(パン) 近距離防弾砲 ☆☆	M-WING(マルチ) 範囲連発射砲 ☆☆☆	W-WING(ワイド) 拡散ビーム砲 ☆☆	C-WING(キャノン) 3連装直連射砲 ☆☆☆☆
F-WING(ファイヤ) 強力集中力砲 ☆☆☆☆	D-WING(ダイナミック) 広範囲連射砲 ☆☆	J-WING(ジャンプ) 跳躍連射砲 ☆☆☆	H-WING(ハンマー) 回転防弾3連射砲 ☆☆☆☆	A-WING(アンチ) 前後方連射発砲 ☆☆☆

効果びつくり不思議キャラ

●VOL (ボルトージ)



奇襲ステイジ中の、ある場所であまり上下に通り抜けていく。撃たずに接触すればOK。

効果はとてめえがたい、お好みウイング選択、ボリスをかけている間、SEとCCTボタンで、好きなウイングが選べる(一定の助けをする)。

取った回数割合で使え、ゲームオーバーにならない限り、いつでも使えるぞ。

●ミス (ナイト)



これも特定のコアエネミー中に隠れている。取ることによって、ぬわんとステイジ先にスキップしてしまうのであった。

4ステイジに出るの、連続使用であつという間に最終ステイジに近づくことが可能だ。そうはいっても「スキップ」すると、点が低くなるので選択を迫られる。まあ、君はどうする?

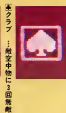
特定のコアエネミーの中に隠れていて、出現したところをうまく取ると、ゲームがクリアする。

もう天の恵み以外の何物でもない。カッコイイので、少々取るのがもったいないけど、レベニュー (流石)。



●トランプ

4の種数面の浮遊コアの中に隠れている。出現すると4種のマークがフルセット状に変化するの、一発射って種別を決めて取ろう。



※ベビードールVOL3個分



※クラブ：敵軍中に3回舞踏



※ダイヤ：浮遊コアに1回舞踏



※ハート：ミッドUP

●カサ (スカ)



VOLやチェス、またはハレリ舞臺を撃つとしよう、このカサに化けて消えてしまう。こうなったら、取つても無意味である。ハレリ舞臺の回転球が落ちたとしても、このカサが邪魔なパターンなんだ。

●フラクタイヤセン



偶数ステイジ毎に浮遊して出現する。通過すると、強制射で出現。偶数の文字と同じ名称のウイングが落とされる。文字は、このキャラクターを撃つたびに変化する。うまい、使えば便利キャラなんだ。

●SS WING (スティングングバリー)



隠れウイングである。特定のコアエネミー中にあり(作中2つの隠れウイングの両方)、よを通るだけで強制に設置される(これも他の隠れウイングについても同様)。

機体は回転球付きの左右揺動ウイングというところだが、威力はまあそれについて強い。要害にも有効だ。

●OB WING (オクトロウスター)



同じく隠れウイング。1方向に弾を放射する、なかなか便利だが、これも、1方向への攻撃力は、遠距離力がかなりに心強い。要害には不向き。

●OH WING (オロハラリヤ)



最強隠れウイング。4方向に、横の広いワイヤー状の貫通弾を放射する。その攻撃力は貫通弾は強いものの、どこから攻撃されても無意味という表現がおかしくなると思う。まあOBウイングと違い、要害にも対応できる。取れるとうれしいウイングですね。

●コナス(型)

1番前のパリアーと似た、後は黒い。コアの下で、いっしょに動いて連射し叩き込み。(C・J・H・E)



●コナス(型)

1番前のパリアーと似た、分けてはいるので、1型より、手強い。根本的に同じ。(C・J・H・E)



●コナス(型)

4枚のパリアーと似た、少しは左右に余って射てはいる。倍したファイヤーは少し近づかない。(C・J・H・E)



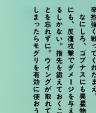
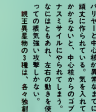
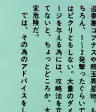
いてまえ! ゴブナス&異生物

各ステイジの最後には必ず出現し、しつこく反復攻撃してくる浮遊型ゴブナスや異生物も、もちろん、1型2型とくくられてはいる。大量のダメージを与えるには、攻撃方法を立てない、ちよつとところか、大変だ。

ゴブナスは、最終にある電撃パリアーと中心核が異なるので、ゴブナスに作られていて、気を入てからなら、中心核からゴブナスをサイにやられてしまう。なにはともあれ、左右の動きを使つての攻撃は、攻撃力がない。

ゴブナスの3機は、各々特徴的な形態と攻撃方法を持っている。こいつらの攻撃は、ゴブナスは、比にもならない位、流石で激しい。敵の攻撃を避ける(向き)だけで、機体は動かない(向き)と、ここが攻撃の要諦である。また、非常に強固な機体である。

なにより、ゴブナスは、異生物にも、反復攻撃でダメージを与える。しかも、指先を動かしておくことを忘れずに。ウイングが取れなかったら、モクリに使う。



油断できないゴブナス・親玉

●ゴブナス01型

手の構えはそれなのに、中に入らぬ、棒をさすように押を叩き込むを決める。(C・J・H)



●ゴブナス02型

基本的にはJがベストだが、Hの横回転球でも万全な方法もない。ウイング無しでも消せちゃう。(J・H)



●ゴブナス03型 (ファイナル)

順序よくパリアを破壊していけばそんなに苦しくない。Jを使えば、口があいてなくても攻撃可。(C・J・H)



●スペースネーク

斜めに移動し、方向転換すると共に連射攻撃あり。気味が悪いけど、うちのヤンコイ。(C・J・H)



●ゴブナス04型

3基のバリアが強化されたもので、基本的にはなんら変わらないう。ガシガシ撃ち込め。(C・J・H)



●ジャイアントスパーダー

間みにに弾をちらす。ノーマルでも、死ぬまで連射しつければ倒せる。(F・D)



STAGE-1 (ウイングセレクト有)

ガイ パーボ02
ガイ パーボ02
ガイ パーボ02
ホン F-WING
ゴマス パーエイ
ボン パーエイ
ゴマス パーエイ
ゴマス パーエイ

★VOL

ラハノス
テューカ
ガイ
ラハノス
ホン
ラハノス
パーエイ
D-WING

要塞：ゴブナス011型

うりテクで撃滅せよ

このゲームで使える「撃滅」的なものは少ないが、ないわけでもない。つまり、書いてみよう。

◆モグツて下ろす
H-WINGやS-WINGは、船に当たって取れてしまっても回転球が残っている。しかし、F-Xはノーマルなウイングでモグツて下ろす。モグツて、敵の下から回転球で叩くという技が可能だ。ゴブナスなんかには使うと効果的になるはずだ。

◆死入返し
もう一つは死入返しだ。「F-X」は、やられても復活している間は攻撃可能で、爆発に船を巻き込めば倒してしまうのだ(十中八九は死入返し)。

この「F-WING」を簡単に上達するためには、ステータスアップをすることだ。一例として、新しいステータスアップを作ってみた。ここで詳しくなくとも、隠れキヤラ、ウイングの選択、及び最後の親玉の特殊

上達するにやむを得ない

この「F-WING」を簡単に上達するためには、ステータスアップをすることだ。一例として、新しいステータスアップを作ってみた。ここで詳しくなくとも、隠れキヤラ、ウイングの選択、及び最後の親玉の特殊

ビーウイングしたらお勉強が待ってます

よい、これでもう「F-WING」は完璧だ、という人には最大の敵、お勉強が待っています(なんだからかわらない人は全回クリアすべし)。

まあ、がんばってください。でも、なんで私がファミコン・コナリーの記事を書かなくてはならないんだろう。(伊達見と修理)

おまけ：52頁に、全30面の、ウイングとファイヤーの組み合わせがのっています。攻略の手助けに



悪の権化、大魔王から 姫を救い出せ



ファミコン版魔界村はアーケード版と内容はほとんど同じだが、難易度が高く、敵に対する攻略も少し違うようだ。そこで、今回はクライマックスの、**5面・6面**を紹介しながら攻略していくことにしよう。

**まずは基本テクニックを
マスターしよう**

これから書くことは、基本テクニックで、このゲームを進めていく上で特に重要なので、ぜひマスターしてもらいたい。

主人公はジャンプをしながら自由の動きを定めるので、それを利用して、敵から逃げることも攻撃することも可能である。これができること、サタンやドラゴンはもちろんのこと、レッドアーマーすら倒すのは難しい。

**用心し決断したら
即大男を救せ!**

5面

登場キャラクター

- ◆ ウッディビッド
- ◆ ブルーキラー
- ◆ スケルトン
- ◆ コウモリ
- ◆ レッドアーマー
- ◆ 大男
- ◆ サタン

はじまった、ウッディビッドとブルーキラーの混戦場があるの、とにかく少しいつ殺しながら進んで行こう。ブルーキラーは殺すに悪い味を出してくるが、これは、すぐにしきりんでやること

画面右の方へ行くことハシゴがあるので、ブルーキラーを殺したらすぐ受けてしまおう。左にスケルトンがいるが、こっちは行くというので、もう一つ上へ登ってしまおう。左へ行くこと、コウモリが2匹出てくるので、あわてずに殺して進もう。するとおのが出てくるが、これは殺さないで、ジャンプして再び殺さよう。

ハシゴを登ると、右にレッドアーマーが見えるが、これは無視して先に進もう。上に行くこと、大男が降っている。もう、どうしてでも大男がじやまでハシゴを登れない時は、左の壁の上のつってジャンプしながらハシゴを登って殺そう。

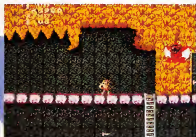
その上の段の大男は逃げてもいいし殺してもいい。その時の状況によつて自分で判断して行進しよう。もう一つ上の段の大男は確実に殺そう。そして移動するフロアにつけて成対側に移る。すると上の段に大男が見えるのでハシゴ



足もとめがけて、えいっ!!



OH / NO / スノをとつたらかなりきつくなるぞ!



翼をひるがえし、サタンの登場だ。



大男はヘビーボン(?)を持っているのだ。

**相手の動きを利用する
ナイフは絶対欠かさない**

6面

登場キャラクター

- ◆ ウッディビッド
- ◆ スケルトン
- ◆ 一角獣
- ◆ トラゴン
- ◆ レッドアーマー
- ◆ サタン
- ◆ 大男

登場キャラクター

サタンX2

ファミコン
版

ヒットのにおいがするぞ!!

ソロモンの鍵



軍務用(左)とファミコン版の画面(右)はこうちがう。

アイテム紹介



敵キャラ紹介



カオス化した世界に再び平和を呼び戻せるが

はるか太古、ソロモンという偉大な王がいた。ソロモン王は魔術を追求し、その生涯の成果を一冊の本に記した。それが、ソロモンの鍵。という魔法書だと伝えられている。ソロモンの鍵はその内に大いなる魔力を秘めていた。その魔力のあまりの大ききゆえに、ソロモンの鍵は、地下の迷宮(星迷宮)の奥深くに封じられたという。

その伝説を信じて長年探し求めていたひとりの道士がいた。彼はついに地下の迷宮を発見し、ソロモンの鍵に辿りついた。彼がその魔法書を取ると、強烈な力が彼を襲った。星迷宮とあると世界と時間を引き裂いてしまった。

世界はふたたび、天地創造以前

の、カオス(CHAOS)混沌)となり、悪魔たちの支配する闇の王国となっていた。

悪魔は悪魔たちは魔術を習得させ、ひとりの魔法使い、ダーナに、ソロモンの鍵の力で、カオスと化した世界の修復を命じた。ダーナは、失われた地下の迷宮、星迷宮の入口へと向かった。

ダーナは解き、ソロモンの鍵を見つけ世界に平和を呼び戻せるのか?



サラマンダーが上から横から落ちてくる。このピンチをどうやって乗り越えるか!



後ろからゴブリンがプロックをこわそうとしてくる。早く鍵を取ってとびへ逃げろ!



デーモンズヘッドなんてファイアーボールでやっつけろ!



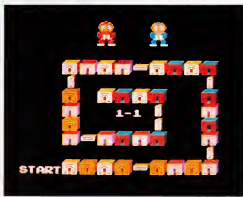
上からサラマンダーが降ってくる。そんな時は左右にある悪い魔でやっつけろ!

カンフー闘士よ魔館にいでめ

SUPER CHINESE

スーパーチャイニーズ

あこがれのミンミン姫が妖魔軍団にさらわれた!!
ジャッキーよ、リーよ、ミンミン姫を救い出せ!!



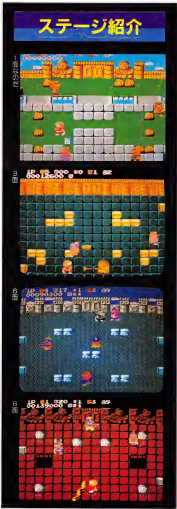
右、スタート画面

出たぞ 最新ナムコット

ナムコットの、この最新発売セットは、3年前に発売した「チャイニーズヒーロー」をファミコン版としてリメイクしたもの。専用機からのリメイクとはいっても、リッパにファミコン用オリジナルゲームとして通用するほどのもになった。ストーリーが濃密で、道たれはそれの仕掛けを見ることが出来る。

アーケード版と どう違う

チャイニーズヒーローを知らない読者もいるだろうから、簡単に説明する。このゲームは回転式、ジャンプ、パンチを使いわけ、悪の一味と闘うというゲームだった。
スーパーチャイニーズとは、敵と闘いながらパワーアップし、ア



左、ナムコ

たたいて押して 飛びこえて

敵を倒すにはパンチする、回転キックで踏みつぶす、ガンボールを取ってガン攻撃する、ブロックで

アイテムを取り、ワナをよけてまつの魔物を倒す。ミンミン姫を助けるというゲームなのだ。

☆ガンボール (G マー) は取る
☆ガンを倒すといは
☆ガンを倒すといは
☆ガンを倒すといは

☆ガンを倒すといは
☆ガンを倒すといは
☆ガンを倒すといは
☆ガンを倒すといは

☆ガンを倒すといは
☆ガンを倒すといは
☆ガンを倒すといは
☆ガンを倒すといは

☆ガンを倒すといは
☆ガンを倒すといは
☆ガンを倒すといは
☆ガンを倒すといは

☆ガンを倒すといは
☆ガンを倒すといは
☆ガンを倒すといは
☆ガンを倒すといは

第二の魔館 "やり使いの館"

それでは第二の魔館のキャラについて説明しよう。

一面で待ちうけるのはカンフーコマンドというあやしいパンチのみ、キックのみ、両方の攻撃をしにくく3種類がある。それぞれ色も違うので、それにあった対処をすべし。

2面からはデブゴン、イソキンチャク、ハカイダンというキャラが出てくる。
デブゴンはヒタのやり使い。横からジャンプでつつける。

イソキンチャク。ジャンプで踏みつぶさないでダメ。
タンスのような黒石レイバカタンはつづきとパワーがハつてしまう。

そして、一面の最後でデブゴンが出てくる。何発かパンチしないといけない。何発かパンチしないといけない。何発かパンチしないといけない。

これは必ずしも倒さなければいけないわけではないのでやりすこ



ミニマップを参照せよ

ゲームスト・ファミコン塾

今回より読者の質問をもとに、編集部で攻略法を教えるコーナーとして、ファミコン塾を開設しました。
編集部が集まった沢山のハガキによるリクエストにより、今回は「マイティボンジャック」と「謎の村雨城」を攻略します。

謎の村雨城

ついに村雨城をクリアするが、
任天堂ゼルダに続く第2弾!

習うより慣れろが鉄則

それでは任天堂のディストーション・ゲーム、謎の村雨城について話しましょう。
このゲームは名作、村雨城に取って代わった生命を倒すために、いくつかの道とつづつ城をクリアしていくというもので、まあゼルダの伝説のような感じの、パワアップをまよとしたアクションゲームだと思つてよいのかな。



今回のこのコーナーに取り上げた理由というのは、リクエストのハガキはもうほとんど、面白い! 助けて! というプレイヤーが多いために、気が付いたからなんだ。実際のところは「順元まであれば」というやつで、僕いじめにあつたって、「一度コップをつくらんだら、割と案にプレイ出来ると思うんだけど」。

戦法を教えるよ。

水晶部屋はどくにあつて

ビッドド内にあるという、つづの水晶室は、道中にプレイしてはあつたらないようになつて、マッパに書いてあるように、1面と2面の長い隠し通路の間に水晶室があるんだけど、水晶室に入るのにも、仕掛けを解かなければならぬことになつて、1つめの水晶室への行き方は、3面と4面の隠し通路の間に水晶室があるから、Sコイを脱出させておくように、(要員)はこの通路の出口に、ここに水晶室の扉を開ける秘密がある。この出口から出るように、水晶の10の位を



残された秘密とは?
手強いアクションアドベンチャーゲーム

はじめに

実は前号を買ってくれた人には一つあやまらなければならぬことがあつた。前号のマッパはゆがんでいて、実際のものと違つてしまつたんだ。ゴメンネ。
今回のファミコン塾では「水晶」の取り方から王道までの謎解きを解説「マッパ付き」。謎が解けなくて先に進めない人たちにアドバイスするよ。



1にすること。68でも解でもゲーム。70で出る。ジャンプして点数を調整して出よう。
すると次の隠し通路の1番上に出る。これは、水晶室に入るのにも、仕掛けを解かなくてはいけないから、(要員)はこの通路の出口に、ここに水晶室の扉を開ける秘密がある。この出口から出るように、水晶の10の位を

攻略 POINT 1 組み合わせに頭を使え

武器はワープアップは基本であり、このゲームの全てであり、アイテムの長所短所を理解して使い分けよう。

★飛び道具

火炎、強力な中忍で、幾度倒せるが、射撃距離が短い。風刺射撃は長く中忍や城主のバグテンをはね返せるが、火炎と比べると攻撃力が劣る。

僕の場合はほとんど火炎を使用するが、中忍や城主に射いる火炎は風車と刺して使いわけよう。

★連射パワープアップ

角1前方より前方に飛び道具が出るため、広く範囲をカバーする。中忍に対して正面で攻撃しなくてもよいという利点がある。長巻十文字方向に飛び道具が出る。これは防衛戦のもので、下忍

が善いから身を守るのに便利。

主1前方に3発飛び道具が出る。火炎と合わせて使えばかなり強力な武器になる。

4連射、飛び道具が4連射になる。

ちなみに、僕を使うパワープアップは五十羽矢十火炎、この組み合わせが一番いいと思う。

攻略 POINT 2 倒し方、よけ方を覚えよう

①正面にしか道がない場合

道中、城内で出撃する中忍、君達を止めるのだらう。要領よくやれば簡単に倒せるし、簡単に倒すこともない。

それでは、中忍の倒し方について話そう。

写真のような左右、上下となつている場合は三、五羽矢十火炎で出撃時にいきなり撃つのがよい。風刺射があれば遠くからじわじわ攻撃する。角1火炎や、出現して倒す、下忍に比べて倒すに一発と、倒すにやうやう。

②直角に道がある場合

図1を見てみよう。自分らが入り、目にしか道がなく中忍が出て来。直角中央に障害物がある場合、1の方法が使いにくい。

そこでここでは矢印のように動き、目までいったら出撃した中忍を力で倒すんだ。一番は高く、下手に飛び道具を使うより安全だ。

③よけ方

図2を見てほしい。図のように三羽矢になつていく場合は、その直角の中忍を倒す場合も、その通過できる。右から左にからる。

④その他の中忍

なまなまの倒し方、こいつは遠くから撃ちまくるが、忍法を使うしかない。一発くらわしておいて遠距離に射るといい手もある。

ボス忍、機軸調整の場合は求わず忍法を使う方がいい。五十火炎の時は、すまみから3発撃ち込めば死ぬので、その方がいいが、無理は禁物だ。

タイミングが重要であるではないか。それを取って機軸調整に落ちろ！機軸調整を倒したとき、裏は再び1面のスクリーンにいるのだ。

写真1が水晶部屋1だ。★のブロックが取れて、水晶を取ることで、この部屋は倒れる。倒れて、急くなったマイティパワースを使った方がいい。

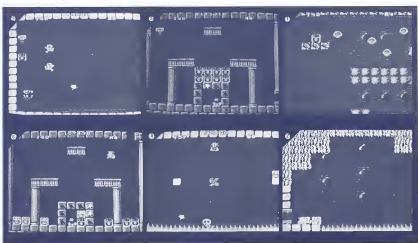
水晶部屋の倒れに際しては、通路が狭い。水晶スクリーン面には倒れ部屋もある。倒れ方は、マイティパワースでぶつかる。この面から出る、1面に出る。

2つめの水晶部屋に行く前に、遠かきそしたい人や残機を増やしたい人は11面で落とすと部屋へ行こう。もちろん水晶を取っていない人も、なまみに水晶は1度は取れないよ。

2つめの水晶部屋は、12面の下に広がる非常の難下にある。迷宮に入るためには、やはりスフィックスを取らなければならない。他部屋は写真1の例。失の地に入口があるよ。

迷宮というのは、少し他の部屋と違って、部屋がつながってきてもいいものなんだ。この迷宮も、ただまたよっていただければ水晶部屋へ行くことはできる。迷宮内でスフィックスを取らなければ、入口は閉鎖だ。

マップの★の部屋の左はじでジャンプしてみよう。すると写真2のように迷宮が現れるはず。開けて宝庫を取ると、その下に宝が。そして、またその下に宝が。というふうになつて、8つめでスフィックスが出てくる。一つ注意しておくと、宝庫まで出た後に機にスクリーンがでてしまうので、一度宝庫にたつてしまつたのでスクリーンがでてしまうので、スクリーンを取ったから水晶部屋に行くんだって、マイティコイ



ンを少し迷宮内で集めてから行つた方がいい。

水晶部屋1は写真3の★のブロックが取れるよ。

これで水晶2つを集めることができた。ここまでは宝庫にスクリーンを倒してから、宝庫までたつてきよう。

スクリーンを取ればいいんだから、自分が来たかと思うやつを取ろう。



ファミコンの 腕が パワーアップ

ファミコンの腕はたいぶあがったかな。この「ゲームスト」を読む位の若なり、まず第一に相手をゲーム好きだろし、ゲームをどんどんこなしていこうと、ゲームをどんどん進めたいと、と想像してあるんだ。

腕があがる、さらにうまくならないというのが人間の常なんだ。そこで、君の進め方もかえりな。

適正な用具でレベルアップ

訓練で技術を上げるのが一番大切だろうけど、そのうちに、適切な用具を選ぶことも重要なことだと思ふ。

これで君も全面クリアだ B-WING 全30面

ウイング、隠れキャラ 秘 リスト

ステージ	ウイング・隠れキャラ出現表	要 害
1 SEL 番号	F→V→VOL→D	ゴブナス011
2	F→(SS)→(☆)→BD→C	ゴブナス012
3	S→VOL→W→D	ジャイアントバイダー
4	(OH)→(トラップ)→V→BD→M	ゴブナス013
5 SEL 番号	J→A→VOL→C	ゴブナス014
6	BD→(☆)→V→SS→D	ブルフロック
7	F→S→VOL→J	ゴブナス025
8	BD→(トラップ)→A→(チェス)→C	ゴブナス016
9 SEL 番号	A→W→VOL→D	スペーススネーク
10	BD→(☆)→(OB)→A→S	ゴブナス027
11	F→VOL→M→C	ゴブナス012
12	(トラップ)→(チェス)→BD→J→D	ジャイアントバイダー
13 SEL 番号	A→VOL→M→D	ゴブナス013
14	BD→(☆)→(SS)→S→F	ゴブナス014
15	V→VOL→J→C	ブルフロック
16	BD→(OH)→A→(トラップ)→J	ゴブナス025
17 SEL 番号	C→VOL→S→D	ゴブナス016
18	BD→(☆)→(SS)→H→D	ブルフロック
19	VOL→J→A→S	ゴブナス027
20	(OH)→(トラップ)→M→BD→C	ゴブナス012
21 SEL 番号	VOL→J→V→F	G.スバイダー
22	(OB)→(☆)→BD→W→D	ゴブナス013
23	A→VOL→M→H	ゴブナス014
24	(チェス)→S→BD→(トラップ)→F	スペーススネーク
25 SEL 番号	V→VOL→A→J	ゴブナス025
26	BD→(OH)→(SS)→M→H	ゴブナス016
27	F→W→VOL→D	スペーススネーク
28	S→BD→(チェス)→(トラップ)→S	ゴブナス027
29 SEL 番号	D→VOL→J→C	ゴブナス027
30	H→D→(OB)→(SS)→C	ファイナルゴブナス

ファミコンの腕はたいぶあがったかな

ファミコンの腕はたいぶあがったかな。この「ゲームスト」を読む位の若なり、まず第一に相手をゲーム好きだろし、ゲームをどんどんこなしていこうと、ゲームをどんどん進めたいと、と想像してあるんだ。

腕があがる、さらにうまくならないというのが人間の常なんだ。そこで、君の進め方もかえりな。

適正な用具でレベルアップ

訓練で技術を上げるのが一番大切だろうけど、そのうちに、適切な用具を選ぶことも重要なことだと思ふ。

ファミコンの腕はたいぶあがったかな

ファミコンの腕はたいぶあがったかな。この「ゲームスト」を読む位の若なり、まず第一に相手をゲーム好きだろし、ゲームをどんどんこなしていこうと、ゲームをどんどん進めたいと、と想像してあるんだ。

腕があがる、さらにうまくならないというのが人間の常なんだ。そこで、君の進め方もかえりな。

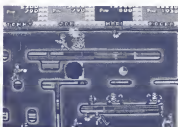
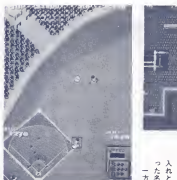
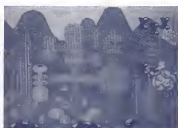
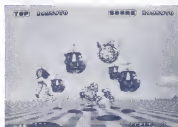
適正な用具でレベルアップ

訓練で技術を上げるのが一番大切だろうけど、そのうちに、適切な用具を選ぶことも重要なことだと思ふ。



ファミコンの腕はたいぶあがったかな

それだけ性能も高く使用性も高い。君も適正な用具を使って、どんどん腕を上げて欲しい。



「さあ、私にはちやうど透明な、吹きさらしたような目玉のものが好きなんだ。特に、このあたりのゲームの1面と2面のあたりは私には最高のものだ。私はほのめかす、私には「カルテット」の曲調の路地裏が主眼にならないういふところ、この「ファンタジック」をセガでVGMのニューフェイスで

が」といふように力強い言葉で「チョップ」は雄叫びを飛ばす。「HURRY、GO」なんて言うんだよ。『メジャーリーグ』もよくわかってる。聞いてもらえばわかるでなくて書くのがはたきずりなことを書いてるのだからだ。そして、カルテット。各人の料理は各々連立し、目玉の手にふれたります。あと平年ならスペースハリアー、もしやべるとVGMと音楽を会得、セガのチームは歌い出すかもしれない。(保険はないが)まあ、こちらの方も聞かして

「フータージョー」とは、カル・パットだ。この2連ねと、シズメ1回を用いているのでFM書譜上(つまり「メジャーリーグ」)でもFM書譜上で、すまじま書譜成りであるが向上了なものの2連ね。フータージョーの自作であるが、読めるように作られている。

「ファンアージュゾー」であるが、レス・タイジネ々々BGMと、残玉のBGM。55HOP内でBGMと、曲は多岐多彩。BGMは、8クォーアの曲「VICTORY・W・A」も良い曲である。そうとう、このゲームBGMは「名作」があるのだ。例をあげると、1面が「GORGOPOL」(「3」)、「3」は「S・A」とぞ、2面は「POL」の曲というように、セガの曲を出した人の、これらの曲の愛用や、悪い人だといふのが表われている。心の中もたまたま曲に、ううたね。

「が……」という方の方針だといふ。『チキッ』という音が聞こえてくる。「チキッ」というのは、この機軸が動くときに出る音で、「Huh」「Uhh」「Uud」なんて言うんだよ。「メジャーリーディング」でもしゅべー、聞いてもらえばわかるけど、このしゅべーの書かぬのが注意するポイントで、いかにもおかしな感じがして、カマエチャット。各人の呼び名は各々違うし、自GMには、金いの手を入れたります。

あと若干なら、スベースハリヤー、もしやん。VGMは音楽家集団で、セガのチームは歌い出すからしれない。(保障はない)よ！まあ、こちらの方も同様ですよ。

忘れちゃいけない
スピーチ(音声合成)機能

**ますます光る
セガVGM**

とまあ、駆け足で見てきたわけだが、かなり独断にのちてしまったような気がする。御覧見・不承は、このコナール宛にはじやんさしい。ただし、お手紙です。

セガのVGMは、これからはすべてプレイヤーを引つけていだろう。そしてプレイヤーもなることを望んでいるらしい。それからのセガVGM、亦三連凡で見送せないぞ。

■おまけにしてはスゴイ

ファンタジーゾーン
VGMテープ10名
プレゼント

さて、今回の「WE・LOVE・VGM」のおまけとして、VGMのテープをプレゼントしてしまおう。これは、このコーナー独自のプレゼントだ。

今度はセカンドゾーンにちなんて、なんと「ファンタジーゾーン」をブレゼントしてしまおう。この幸運にあずかる人は、わずかに有名なのだけれども、みんなの手紙の中で目立つた人には権力が高くなると

このコーナーをしつかり読んでくれているアナタだからの特典ですので、ミナニヤインゴロ。新筆する人は、アンケイト調査のプレゼントの片隅に、VGMナードと書くくなり、別の業者で送るなりしてくれませう。では、みなさん、お手紙待ってますぜ。

(次回はタイトーがテーマです)。

象 現 異 驚

101

びっくらしてる
君はいい男です

14 **びっくり心**

ASO (SNK) でアーミィを
開いた瞬間に、そのアーミィパ
ーが入っているまじふミッドを
開けるとなぜかその開いたアーミ
ィの顔が出現する。
(笑)

15 **びっくり心**

ファンタジーゾーン (セガ) で
基地を破壊せずに枯つていると、
敵の攻撃ラングが上がり、普通の
人なら地獄を見るであろう。しか
し某氏曰く、これは、水久六太
ン。なのだそうだ。



16 **びっくり心**

ルパン三世(タイマー)へなつか
しいな、このゲームで、ドル環
を持つて入った瞬間に、ワープ。
すると、ルパン三世、つまり自分
は分身してしまふ。この時ドル環
が1つで2つ分身に入ることがあ
る。また、分身の上にはなると船
に刺れても死なないことがある。

17 **びっくり心**

リブルアル(ナムコ)で毒蛇
を殺してもまれにバシッきれな
い(震られない)。部分がある。そ
の部分にマシュリンがいると、そ
のマシュリンはチャレンジング・
スターシの時にしっかりと動いて
いる。やり方はクロスバシ(リ
ブルとリブルを直交させて回ん
でも動かされないことがある)を
応用すれば出来るであろう。ちな
みに、この方法でマシュリンを2
匹を出現した事無いというな。

18 **びっくり心**

M. R. O. O (ユニバーサル) でセ
ンターゲージと戦うと、EX
TRAメンスターと1匹の半分が
出て来る。この時M. R. O. O、つ
まり自分は、下方からシタサキ図り
をして、リンゴ(このリンゴは半



19 **びっくり心**

ドンキーコング(任天堂)は、
レベル22の1800mまで行くと、
レベルが4800mに達して1人
死んでしまふ。このゲームの25m
ワープは有名なが、この品物のラ
イオンコンゴ1で、バスター
置き、という技を見られる。

20 **びっくり心**

クレイシクライマー(ニチア
ン)で、分身ゴリラ、とか。電気
重圧所し、といった技を名だが、
これは各々のキャラクターが出よ
うする時、出てしまつてからで
は遅い。下にさがると、却るま
後象である。これをゴンドラや落
下重圧に適用させることなるもの
であるが、試した人は編纂部ま



21 **びっくり心**

ワールドカップ(テクサ)で味
方がスローインやゴールキックの
時、何もしなければプレイは再開
されない。腕が離れたらこの手で
休もう。また、1人用プレイで、
2つのチームに勝つと、VICTO
RYのデモが11分続いてテ
ィムオーバーとなる。

22 **びっくり心**

タイガーヘリ(タイマー)で最
初にたいが(ヘリ)に押を4乗位留
まると、1万点のボーナスが入
る。また、画面左上を撃つてい
ると、時タイシンクが画面を横切
り、これら1万点だ。



23 **びっくり心**

ASOで音楽をよく聴いてみると、
"うー"や、"GM"などの文字
が隠れているが、これが変異人
読者のなかでどうかは知らない。

24 **びっくり心**

フロントライン(タイマー)の
テクニックで、ナードというの
がある。これは、2人の戦車を
使つておぼしてある操作をする
と、2台の戦車を同時に前進させる
ことが出来るのだ。この時、地面
と一緒にワープせられてしまうの
で、砂漠の中に軍隊を作つたり、
川の中に砂漠を作つことも出来る
のだ。これを利用して戦の最終基
地をとんでもない所に出現させる
ことが出来る。



25 **びっくり心**

スーパードロモメティ(セガ)
で、時々敵の機関車が道路以外の
所を走っていることがある。長時
間プレイしているときよく起る現象
なのだそうです。

と、今日は本がなきたので、
の辺で、おもてデオゲームに開
く「驚異」をもつけた。編纂部
「驚異現象」係まで。

56

パソコンファイターズ

存も過ぎ、吹き出した新芽も雨露に濡れその生き生きとした鮮やかな緑に夏の到来が感じられる今日この頃ですが、皆さんいかがお過ごしでしょうか。最近といきなり酷暑しく始まってしまったけど、みんなグーメスタ側面図は買つてくれたかな？ エッ、何？ 僕は友だちのを借りて読んだから買った？ おつとそれはいけないねえ。グーメに青春を燃やすグーメスタ

パソコンファイターズ その①

ザナドゥ Level10だ、 大研究!!

「なら一圓や二圓、スカボーンと買っちゃいましょうよ。ネーエッ、となになに、これから毎月欠かさず買うって？ うれしいこと言ってくれるじゃないのっ！」
「それじゃあ、うれしくなったところで、パソコンコーナーを始めるとしましょう」

今回紹介するソフトは、日本ファルコムの「ザナドゥ」ヒ、シ

從前以來、各種パソコン雑誌の
人気度一位を独走していた「ザナ
ドット」そのあまりの面白さに、寧ろ
不足が感じているのは僕だけでは
ないはずだ。リアルなグラフィック
と、ひとつのレベルでも約50面超
えるマップの広さ、モンスター
の種類のバラメーターの多さに代
表される奥の深さ。これをとって「
もバジコンゲーム史上1、2を争

達にとりつくための
種マツブたよしの

さて、次ページのマップを見てほしい。この面では目すべき所はワープゾーンだ。最初この面に来たときに出るたひとつの洞窟の出口(①)からは左の方にある塔には行けない。(アイテムを使えば別だけど)。そこで出番となるのがワープゾーンだ。

まず、①の出口からトラップを降りて②の通路に落ちればよいのだ。するとフープして③の場所にたどり着けるといふワケだ。このとき、そこらじゅうにある、高し穴に落ちて、MattockやW

う出来ばえた。この「たのRPG」とはひと味もふた味も違うザナドゥにはまってる君たちのために今回はlove10のマップと塔内のマップを公開しよう(もう解いちゃったよーんという人はハナ歌でも歌いながら読んじやつてね)

ところで、僕がプレイしたのは
F M版なんだけど、PC版やX-

いれないように気を付けてほしい。それから大きな塔の下にある小さい塔はダミーで、入れないウーム残念だなあ。

敵モンスターは、
生命力100万、
攻撃力99万だ

さて、競モンスターの強さもさ
でないのもlevel 10だ。なに
しろ、生命力が万とか、攻撃力99
万とかいうのがたくさあるし、
Tier 1やDragonなどの強
力な魔法がビシバシ飛んでくる
。いつらの攻撃をまともに喰らう
と一発で死んでしまうことだつて
ある。

そこで整理するのが今まで以上に

スチームソフトの「See Na」の本誌だじらもないへん人気があるソフトなので、持っている人も多いことだろう。そこでゲームメストでは、全部ではないが、ソフトの内容をバツチで紹介しようので期待しててほしい。

おっと、このコーナーで、こんなゲームを盛り上げてほしいというソフトがあったら、ドシドシおハガキ下さいね。まっつてるよ。

版と違つて、読むという行為を要
えずに移動できないんだよね。こ
れにより操作性の面で少々モン
スターとの戦闘が不利になってるん
だけど、なに、がっかりするこ
とはない。FMユーザーに選ばれる
っておきの裏づけがあるんだ。そ
れは後に紹介しよう。

シコためてきたアイテム・Dress of the Rainy NightとHourglassだ。これらを使いまくってひたすらやつつけるのだ
ただこゝで注意すべきことがある

目を使つて姿を隠しても無敵ではないということだ。つまり、軟弱モードに入つて敵の魔法が飛んできたときには姿を隠しても、その魔

流が当たればダメージを受けてしまうのだ。僕は最初これを知らなくて、Deathをくらわって死んでしまったのでありました(ちなみにCandleを使ったがイコツに化けても死ぬよ)

おっと書き忘れた。モンスタースターに、カッパードラゴンとCZ。そしてCZというのがあるけど、CZ

いづちはマジンクダロープを贈る



てゐることがあるのですね、ドラゴン
スレイヤーを取つてからやつつけ
た方がよいだろう。

準備は万全か？

もちろんクラウンを4つ括っていいと中には入れないので、全部そろってない人は戻って巨大メインスターが守ってるクラウンを取って来よう。そしてここでやっと今まで使ってきたアイテムであるMasterkeyの出番だ。

この境内はかなり広く、またワープしたするため、すぐ戻って

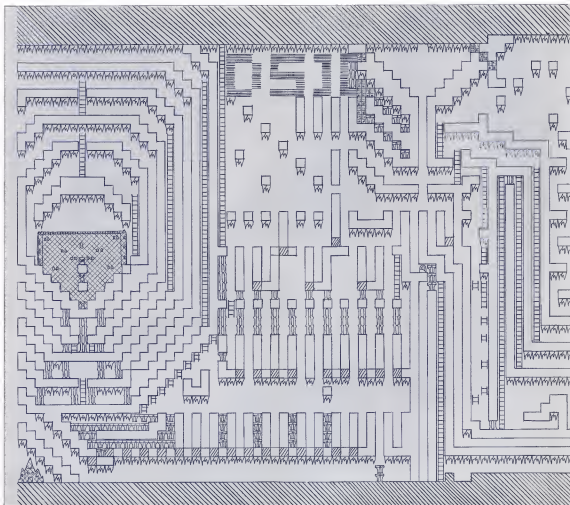
しまう。そこでゲームストッパーに

テムを買っただけで、テ、ナン
トひとつ漏れも以上するはずのア
イテムが25個になっっているじゃ
ないですか。

……ということで、ひとつのア
イテムを買って売るときに25個
つづつ増えるという仕組みは、
これを延々とくりかえせばいくら
だつてお金がたまるというワケ
でもそんなヒナなことはやってら
れないぞ、という人はまずBla
ck OnyxとFire Cry
stallとしてDemonic R
ingを10個くらいづつ買おう。
そして、Leveeで食料とカ
ズを買ったらBlack Ony
xを使ってLeveeまで、お
もむにワープしよう(初Le
veeでなくてもいいけど)。そ
して、塔に入るのだけど、この
ときまちがっても下の方の大ま
い塔には入らないことだ。なにしろ
この塔はキングドラゴンをはじめ
、巨大モンスターがうじゃうじゃし
ていて、普通の状態では一撃でや
られてしまうのだ。

さて、小さい塔のどちらかに入
ったらDemonic Ringを
使い、ひたすら前に進もう(Le
veeの順とともに戦うん
でここは、像とアリンコが相撲を
とるくらいのはずの遠いがある
)するとホラ、あるある強力な
シールドやアーマー、そしてムラ
サメアブレードまで手に入る。これ
らを取ったらずくLeveeに
オサバしてFire Crys
talを使ってLeveeに戻
るのだ。

あとは、これらの強力な装備を
使えば、ハノキいって無敵だ。
ただし、ムラサメアブレードなどの
強力な武器は、ある程度レベルア
ップした状態でないと、使っても
効にダメージを与えないことがで
きないので注意だ。



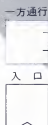
番号の見方

それぞれの部屋に書いてある、で囲んだ番号のうち、上の方の番号はモンスターの種類を表していて、下の方の番号はあちこちにある武器やアイテムなどをあらわしています（たぐくさんの種類のアイテムなどがある場合はその中でも最も重要とあられるものが書かれています）

(続木)

番号	区分	名 称	番号	区分	名 称
1		Aarakocra	19		Br. Potion
2	モンスター	Copper Dragon	20		Bible
3		CZ-312CE	21		Boots
4		Isis	22		Hammer
5		Medusa	23	その他のアイテム	Key
6		Sylph	24		Magic Gloves
7	巨大モンスター	KRAKEN Giant	25		Magic Rod
8		GRELL Giant	26		Mashroom
9		KARTTIKEYA	27		Pendant
10		Silver Dragon	28		Potion
11	装備可能なアイテム	Spectacles	29	フェボン	Murasame Blade
12		Red Potion	30		Vorpal-Weapon
13		Lamp	31		Dragon-Slayer
14		Black Onyx	32	レイルド	+7 Small-Shield
15		Hourglass	33	アイマー	+7 Large-Shield
16		Winged-boots	34		+2 Reflex
17		Demons Ring	35		Battle-Suits
18		Pendant			

塔内マップ



SeeNa

パソコンファイターズ
その②



三次元感覚に しびれる 話題のパソコン ゲーム全攻略

重要な意味があるぞ!!
このメッセージには――

“SPOILS SEENEA
STRNA”

早速ですが、皆さんはこの英文
が何であるか、わかりますか?

まあ、すべてにわからなくてもど
うってことはなんです。実は
この英文はゲーム中に出てくるメ
ッセージの一つなんです。

“SeeNa”のキヤッチの中で
“FRAILEE”というのが
いますが、この“FRAILEE”
という単語は、英語で「壊れる」
という意味です。つまり、このメ
ッセージは、ゲーム中に出てくる
メッセージが壊れる、というこ
ろ、つまりにエネルギーがボイ

発売“3月”月だった今も話題
の“SeeNa”
このゲームは、今もな
お“SeeNa”が解けず、はま
っている状態の方もいるでしょう
そんな方のために、私、JUP
阿部が“SeeNa”の特に重要
なメッセージの面を紹介し

解説します。
まだ未発表のもの、あちこ
ちB級だと思っているものが、
その名は長い目で見てやって下さ
い。



ントもらえます。
そして、このメッセージには、
とある重要な意味があるのです。
しかし、このメッセージの意味
がわからないからといって、最後
までいけないわけではないので、
特に気にする必要はありません。
とにかく、このようなメッセ
ジが色にいくつあるのか、そ
れらを見つけたら、意味がわか
るのならば、最終クリアの報酬に
するといでしょう。
それでは、主面の解説をいた
しましょう。

持っている物は、エネルギーあ
ったのTANK2個のみです。
そこで、灰色のマスの中をパー
ツで埋めていくというわけ
です。一面で必ず取らなければな
らない物は、MAPPERです。
これは、スタート時に目の前に
あるUNITがそうなんです。
これをまちがって壊してしまつた
人もいます。
でも、あてでない。いちいち目
障りしてやり直さなくても大丈夫で
す。
隔々で行った人ならわかるで
しょうが、この面にはMAPPER
が2個あります。
とにかく、最終面に行くにはM
APPERは必要不可欠なので、
一面で必ず取って下さい。
一面で手に入る物は



1面：よしSTARTだ、

1面
MAPPER
だけは取れるな
まずは、だれでもクリア出来な
い。
写真の彼の顔が、よく見に
くいかれませんが、最初から

13
面

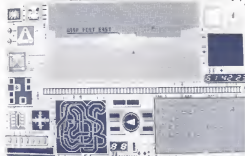
これまでの経緯が
モノをいう

はたして、あなたに解けるか？

この面は、はっきり言って並
やないノ

しかし、ドット単位の方ができれば、あとは皆さんの腕次第で楽にクリアできるでしょう。

結局、この面は色々なトラジッ
か二つちやになつただけなので、
今までの経験を生かしてクリアー
て下さい。

24
面

さあ、いよいよ
終盤だ

お次は大橋に面を照ぼして、い

24面まで売れた皆さんは、13面をクリアしたら、ここまでは結構、楽にクリアできたことでしょうか。

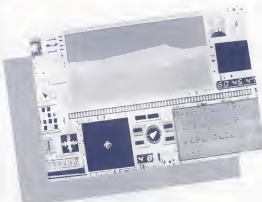
皆さんはこれだけのパーツを車に入れられましたか？

しかし、エネルギーはこの面に
もありません。

それから、KLEINEEMER-
05は必ず取っついておいて下さい
24面で手に入る物は

・TYPE621A（景）
・黒黒の4気筒エンジン
・KLEINEEMER-05の
の物体、必必要不可欠）

・RUNNITAXI（すて
に持っているはずで
して、この面の出口もつ
WARP、PORTALASTで
す。



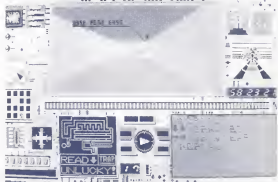
24面：十字架だ！ どこから行くのだ？

25画：何だ / この入力は / サギだ /

25
面

ここで懇切ねず

ついにラスト1面まで来ました
25面目です
この面は写真を見てわかるよ
うに、最初からサザな面です



PORT EASTです

4. $\frac{1}{2} \log \frac{1}{2} = -0.5$

26
面

“いろいろあるぞ／アイキャッチャー”

国クリアごとに出て来るアイキヤンチャーには、色々な物があります。

♥ 得する物

- ・月曜日から月をしてくれるタニヤンの絵

• BRAKE POWER & UP

・MAX SPEEDを上げてく

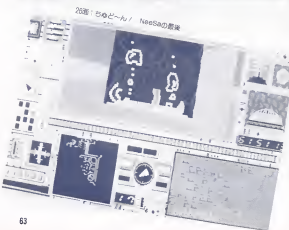
れるタムのような機。

1111

6

2014年12月10日

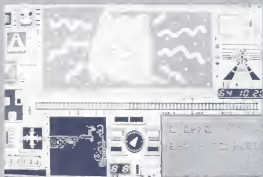
どうもと来ましたが、最終面
26面目ですようだ
この写真については、もはや何
も言うことはありません。
見ての通り、ウルトラスーパ
ーコンピューター Nees の
最後です



YOU WIN!

YOUR CHALLENGE IS END

ペナロ5ペナロ5



修理完了。



修理完了。



修理完了。

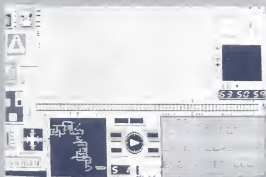
しかし破壊したところで、あな
たは脱出しなければなりません。
ええ、脱出を頼める？ ちょ
っとかんべんして下さいようノ
そればかりは自分で考えて下
さい。
さあで、うまく脱出できれば、
感動のエンディングが待っている
で。

26面（最終面）で手に入る物は
・ENERGY
・MOOCHAKI（謎の物体P
ARTIです）

皆さん、いかがでしたか？
あんまり悪いで悪いので、読
みすらかったと思いますが、注意
して読んで下さいれば、この「S
P」ってというゲームは、はつき
り書けています。

やはり、人間は幸福が必要です
よ。

(FAMK JUPITER)



おつとエンジンがいのれ。



おつとエンジンがいのれ。



おつとエンジンがいのれ。

OLD ゲーム

OLD(古い)というのは気がすすまない。
いまも考えるだけで
胸が熱くなる。それこそ名機。
名機は常に生きている。

山河悠理



覚えている人は思い起こしてよ。

あの感動！

知らない君は知って欲しい。

名機の魅力の深さを……。

スペースインベーター タイト

空前絶後ノという言葉が
少しも大げさでなく、
ちっとも古めかしくなく
文字通り空前絶後の大々ヒット作だった



7年前、空前絶後の大ヒット
作ビデオゲームの火付け役・世

間から不良のたまり場とレッテル
をはられたゲーム……これだけは知
らない人はいないはず。スペース
インベーターを紹介しよう。

前回のOLDゲーム特集はどうだったかな？ 知らないビデオゲームが多かっただろう。今回は、誰もが知っているだろう、メジャーな機種に絞ってみたい。

世界をビデオゲームの渦に巻き込んだスペースインベーター。

全米で大ヒットして、アニメにまでなった「バックマシナ」。

日本で全国大会の開催となって多くのファンを魅く

インベーター退治に
熱中して

お袋を泣かせたオレ
君は無事パス
できたかな

「中学インベーター」といっても、小・中学生の人は、実際にプレイした人はあんまりいないと思うのでゲーム内容を紹介する……。

宇宙から来る侵略者（インベーター）から地球を守るためにビー

ム砲が出撃した。

——というストーリー展開から
も分かるように、あらゆる戦艦ゲ

ームの原点という感じである。

実際のゲーム画面をみると、画
面上方には縦×11列のインベーター
が並び、下方にはプレイヤーと4
つのブロック（「ドーナツ」）がある。

いうまでもなく、インベーターは
激減するのだが、インベーターは

数が少なくなってくるにつれて移
動スピードが速くなっていく。最

後の一匹はすこく速くなるので、
狙いが正確でないといけない。

……



バックマン ナムコ

全米で大ヒットの傑作 キャラクターが とにかくユニークだった

お笑いは全米で、大ヒットした。バックマン。だ。バックマンが、ゲームの前に楽を獲ったのが、1980年の終り頃。その頃ナムコはキング&バスターとタンクバスターなどを出していたが、この頃はゲームセンターは不良のたまり場というイメージが強く、ゲームが面白い色紙の中に沈み込んでいた時代だった。

しかし、このバックマンはアメリカで世に知られた、ビデオゲーム第1号といってもいいだろう。なんたって、キャラクター商品は、おもちゃ、アニメで作られたのだから。

とまあ、エピソードはこれにしておいて、ゲーム内容を説明しよう。

敵二匹ワタの 性格を読んで パツチ攻撃

まず、操作は右方向レバーのみ。ボクがなかったら、レバー操作だけに集まるのがよかったね。そして、レバーで操作するのは我がパツチマン。パツチマンを操作してドット（点）を食べていって、画面にあるドットをすべて食べたらいっぺんにクリア。敵はモンスター4匹、それぞれ

そしてインベーターを全滅させれば、一面クリア。クリアできないと死。つまり復讐される（インベーターがビーム機的位置までくること）、それだけでゲームオーバーになってしまうのだ。

一定時間で、画面左上をUFOが横切る。これを撃つと30点のミスリ得点だが、この点数には一定の法則があり、最初22発（7発でもよい）を連射に撃ち23発目（1発目）でUFOを撃てば、画面になるまで（7）もあつたんだ。そのあと14発撃つて15発目でUFOを撃つとやっぱり満点になるんだ。

そして、もうひとつの知恵な裏

のキャラクターを紹介しよう。

- ◆OIKAKE・AKABEE
- ◆MACHINEBUS・PINK
- ◆KIMAGURE・AOSUK
- ◆OTOBOKI・GURUTA

というふうな、それぞれに性格づけられていたのもまたあった。PINKYなんか、パツチマンを渡すようにと先まわりしたり、GURUTAなんか、他の3匹がパツチマンを追い回しているのに、1匹だけへんな方向へいってしまったりという、敵なのに憎めないところがあつた。

しかし、パツチマンは非情だがこのモンスター達をこらしめなくては行けない。4階に光る、パウエスを食べ、モンスターをこらしめよう。連続してモンスターに食いつくと、2000・4000・8000・16000と、点数が高くなっていくので、かなりのポイントになった。

あと、ドットもある程度食べると、

技を知っているかな？ そう、彼はいくつ名層壁と「不充満」。これは、もとはパダだったんだけど、わざと壊したんだって。どういう技かという、他感される。一段階にインベーターがいる時、ビーム機をインベーターの前にもつけていくと、敵のビームがすりぬけてしまう技なんだ。これを覚えれば必死の戦いも人はずっとおもしろい。

類似品やコピーが出回って、それもバグツの番

というのもあったね。10点インベーターを最後の一杯にする、インベーターの残像がつかつて、になるというものが、この10点インベーターを残すといきなり使われてしまうバグもあった。さらに、おいてきぼりや自爆などのバグもありました。

それが、インベーターは類似品やコピー品がかなり多くて、たがゲームでもあった。その数およそ種類以上と、これだけ、このインベーターがすごかった。たが、また、インベーター1万点の解法（名前忘れちゃったよ）という本も出たんだ。どこかの古本屋にはあるかも。

と、モンスターの基地（？）の下にポイントフルツが出てくるのだが、先の面に進むと、キャラクランや敵などが出てきて、（そう、が、キャラクランはフルツとたのむ）とは別に思わなかつたけど、初めて、キャラクランが出てきた時はびっくりした。

あと、いちご、りんごの一面、キャラクランの一面、敵の一面、と敵をクリアすると、「コヒーレブレイク」というのがあつて、パツチマンとモンスターがおもしろいショーをみせてくれるんだ。

特に、2回目にモンスターが自分の腹（？）を打ってひびけてやぶいちゃうんだけど、1回目にや





いろんなデマ情報が
流れたのも
面白かった証拠だ

それに、このゲームには色々な
デマ情報が入り込んでいる。
例のあとにはひたすら敵が映るだけ
で、どうなるか、案がでる
など、根拠もないデマが流れた
ね。

あと、このゲームにもバグがた
くさんあって紹介したいんだけど、
ページの関係で紹介できなくて残
念。そのうち監修現象として紹介
するからね。

NEWラリーX ナムコ

スペシャルフラッグの元凶は
このゲームだ！

1988年に現われた、このN
EWラリーXは、原作のラリーX
をやさしくしたもののようだ。こ
で、原作のラリーXとNEWラリー
Xを知らない人のために、簡単に
に比較して紹介してみよう。

ラリーXと 比較してみれば……

1 旗の種類
ラリーXでは、かの有名なスペ
シャルフラッグ（この旗を取った
ら以後の旗の得点が1倍となる）
が1本と普通の旗3本のだが、
NEWラリーXにはラッキーフラ
ッグ（旗の種類がボーナス点となる）
というのが1本あり、スペシャル

フラッグも1本あり、普通の旗が
8本になっている。
2 レッドカーの台数
ラリーXでは1面から3面で最
高8台まで増えるのに対して、N
EWラリーXでは1面が1台で最
高は1台である。

3 道路の形・色
ラリーXでは狭小路が多くある
もののに対して、NEWラリーX
ではそれらの狭小路に穴ぼこがあ
いており抜けやすくなっている。
その穴ぼことして、1・2面の狭
小路を抜いて比較しておこう。

また、画面の色もラリーXはや
や暗いものに対して、NEWラリー
Xでは明るい色になっているもの
も特徴である。



4 レーダー

ラリーXはレーダーにスペシャ
ルフラッグの位置がうつらないが、
NEWラリーXでは表示してわか
るというもの。なお、ラッキーフ
ラッグはわからない。

5 VGM

ラリーXでは、どちらかという

と特製の音楽だが、
NEWラリーXでは
明るくテンポの良い
音楽になっている。

2 比較して悪い
てしまうと、ラリー
Xが一方的に悪者に
なってしまうが、ラ
リーXもビギンタ
イプというので、
ラリーXにスペシャ
ルフラッグが出現し
たり、1面はレッド
とNEWラリーXを単純に比較す
るの難かしいかもね。

旗がちゃんと表示にそれました
が、本編のNEWラリーX……

NEWラリーX ヒップの秘密は

これだ

NEWラリーXがラリーX
よりヒップしたのには、やつぱ



リリースで、こんなゲーム難しすぎ
るよー」という人でも、ある程度

いくのでプレイしたりした人がか
なりいるんじゃないかな? (私も



そのうちの一人にはいます。『そ
れと、VGMも当時の水準として
は格段に上がったんじゃないのか
な?』また、縦横スクロールも
時としては画期的で、これもビッ
クした理由として上げられてし
よう。

君も知ってるかい いろいろ バグもあったぞ

このバグ情報は少し紹介しま
しょう。

★旗を取る時に、マイカーをリク

インさせる、まれに取
った旗が飛りますが、画
面外にスクロールさせる
とその旗は消えます。

★チャレンジングスステ
ージで、燃料がなくな
り、レッドカーが動きま
だす時にフラッグを取るとレ
ッドカーが停止してしまいます。

ほかにも、迷路外の旗(?)に
はいったりするバグもあります。

最後にN.E.W.ラリー-Xがとて
うまい材料北條真直に感想を聞
いてみましょう。

—僕が一番地
く燃えたゲーム

このゲームを通して、僕のゲーム
人生は決れない。当時があつて驚
いた、あの広大なマップ。しかも
見事にできたその迷路の中で、作
社を立てることである新鮮さと
面白さ。しかもしかも、あの乗り
のいい音楽がとてもしつと。
いろんな音楽を制作したもんだ

モンスターバッシュ セガ

気分はすっかり スプラッタ感覚

コワイぞ

モンスターバッシュといえは、
知る人ぞ知る、かの有名な『二世』
ということで、前世紀の著名人一
張さん勝つてもらう。

1982年の夏、地獄のような
酷暑がくち、突然、日本に寒気
を運ぶようなゲームが出現し
た。そのゲームこそがモンスター
バッシュである。

このゲームはバンパイア城、
フランケン城、カメレオン城と
3つのバタリンに分けられてあり、
その3バタリンが1つのラウンド
になっている。

それでは、その3バタリンを、
これから皆さん紹介しよう。

バンパイア館

この館には、吸血鬼ドラキュ



は、バンパイアとして
館では、ロウソク

いうことだ。
このワープドアは、地であるド
ラクニヤが通つてきて、つがま
りせうにうつつた時に利用するこ
うまくかわすことができる。

フランケン城

この城には、フランケンと、そ
の手下であるオオカミと男が住んで
いる。

また、この面は而のバンパイア
1館に、ロウソクがもたあつたの
に比べて、フランケン城にはロウ
ソクが入るこ、オオカミと男
しかし、別に不利になつたわけ
でもない。

カメレオン城

この面には、カメレオンマンと
その手下であるサソリが住みつい
ている。

また、この面の特徴としては
今までのドラキュラやフランケン
と違って、画面から姿を消し

に火がついている間しか魔物が現
れないが、フランケン城の場合は、
ロウソクに火をつけると本陣にか
ぶさつていた雲が動き出し、画面
上が明るくなる。

この時に、ロウソクの火が消え
ても、雲が本陣に再びかぶさるま
では魔物は動き続ける。

ロウソクに火をつけたら、すぐ
魔物にタッチして、フランケンを
じつくり倒していよう。

以上で、モンスターバッシュの
紹介を終わりますが、このゲーム
に対する私の(一週)の感想をい
とこと言わせてもらおう。

このゲームを初めてプレイした
時はわすが11歳で結構わつたし
まったのだ。このとき、私は(ハ
きしょう、このゲーム、オレをバ
カにしようか?)という気持ちに
なり、燃えに燃え、ついに400
万点を突破した。さすがに、この
時はかりはとてうれしかった。

(一週)



石井クンと後藤クンが美奈の紙で対戦中。いつの間にかECMのメンバーが集まってきたりして。

東海道を東京から約45分。大船といえは船の香が鼻に匂って来て、周囲のしやれたゼンセンがなんとなくに沁みこんでくだけれど、あなたはどうですか？

大船といえは、船名大船の人は知ってると思うけど、実際に足を運んだ人は案外少ないかもね。実は、かくいうあゆみも初めてなのです。

注目のプレイスポット、大船。 ほんのり涙の香り… SEASIDE SPOTね！

ゲームが好きだから…
だから生まれたECM。
規則なんて何もない。
ただ好きだから
僕らは自由、そして仲間。



見た感じそのまま、やさしい大船キャロントの店員山本さん。



潮風の似合いそうなロングヘア 江ノ島とオートバイ… それが會長さん

大船キャロントにもちやんといるのよ。ここをメインスポットとするゲーム界、ECM。(さて、どんな會長さんかな)とワクワクのあゆみも、さすがに、黒い上下服、尻平ぶくろ、背中まで、どうあってもハードロックスタイルの人が會長さんだなんて、全くもってムソ、でした。

でも、サンクラスをはさんだ日ははかばか、いたずらっぽいペビィフェイス、口で口つっしてしまいうような素直な顔がECMの顔容をゆるめる會長、野村達也君なのだす。

サブキャプの石井善哉さんと並ぶとまるで親子(？) 石井さん

こちら発信局



田口あゆみ

ハイスコア占領！ そんな大きな夢から生まれたECM。 夢から自由が生まれて…

ECM、すなわちエクスクラメーション(叫び)の地。

で、どうしてこの会を？と聞くと、その生いたちがまじやユニーク、実はメンバーの多く(もちろん会長も)は、同じドリーニとびるる代志に運んで来た。つまり、大船キャロントの常連メンバー、仲間となり、ECMとなつたわけなんです。でも、ECM、って、どうして名付けたの？

当時、ある雑誌でECHAN(ENR)というカテゴリーがハイスコアを占領したことがあり、よし我ら全国のハイスコアボーイを占めてやろ、と思つたわけ。一人じや力りだから仲間を呼んで、ハイスコアボーイに名前をのせる時、必ず名前をECM、とつけよう、と決めた。ECM、とつけたら、どうして名付けたんだ？

まあ、長い話を短かにして置きます。それは、後で話せばいいかな、なんて思つてるけど、あゆみが一足先にいふびりバスターを倒したら、ゲームはバスターくさくさした始めて、逆襲に備えたという會長は



真剣にプレイしているも、仲間がいるとつい笑みのこぼれてしまう後藤クンでした。

大船に集う仲間たち 個性派ぞろいじゃ負けないよ

みなさん、ゲームで遊ぶ、なんて思つてるけど、あゆみが一足先にいふびりバスターを倒したら、ゲームはバスターくさくさした始めて、逆襲に備えたという會長は

みんなもゲームで遊ぶ、なんて思つてるけど、あゆみが一足先にいふびりバスターを倒したら、ゲームはバスターくさくさした始めて、逆襲に備えたという會長は



ECM一同でハナリ。会長の野村くん、ロングヘアーがきまってる！この野村クンのハイスコア・ネームはなぜか「APAPA」だって。後列左より：後藤、石井、尾崎、近藤、野村のみなさん。前列左より 鈴木(保)、初田、鈴木のお子さん。

アはすが。
FIRST EIGHTこと佐藤君、ゲームにかけた情熱はスゴい。インディ・ジョーンズ、ジェダイなんかまでや。
Robb君は生産者とは対照的に地道にコッソコタイプ。ドラゴンズ・レアもコッソコタイプがリクア。
伊代好きのY.O.こと田田君、うまくて早いけど飽きるといいう天才タイプ。
CHIRICOこと後藤君、戦

出会いの春、そして別れの春。 2度目の春を迎え、夏に向かう ECMもまだ……

闘ゲームはお手のもの。
M.A.K.こと鈴木君、頭がきまってるけど、そのなかには、バツチリやてつ。A.S.O.、フルアイが天性の鋭さでこしちやいます。
A.T.A.R.U.こと鈴木(保)君はスライスタリー、ロボレスなんかバツチリ。
と、ECMらしい素顔なメンバーがそろっています。やっぱりのそいてみたくてきたてしよ。



ECM会長

野村達矢さん

一大層キャロット店内で。ワイワイガヤガヤと井戸端会議。このざくばらんなところがECMなのです！

潮の香りとともに大船から from ECM



得意のピンボール「コメット」をプレイする尾崎クンと見守る会長さん。

「また、落ちたらちねつくりたいんだ」といふ金銭も今年から理事の半生さんなのさ。
「もともと、ゲームは楽しいからやんで、それ以上のものは望まない」というのが持論だし、メンバーを拘束するなんてことも決してしない考え。ECMの、まるでキャンパスのような自由なフ

イリリングは、そういう会長さんの中から生まれてくのかね。
**まだまだ囁りやまない
プレイヤー達の挑戦
ECMは今日も最高！**

そしてそれが、ECMの良きひとつのだけね。
部心から離れた大船、他のゲームグループとのつきあいはとどろき。

も後と文通して知り合ったって友達になれるワタシと、ここにまたの出会いのわりのないこと、改めて見直してしましました。ワザワザ、役員募集、なんて考えたのも、マイペースのECMらしいこと。ゲームスとしては今年もまた重要なめつけ物だったみたいです。
あつと、そうそう、大船キャロットのハイスコアボード、ちよつと一味違う、ゲームネームのプレートは、何てつたって会長の手書きなんだから。これも絶対見てほしいな。あゆみも、何だが(今日は素顔なグループと語り合えた)って、素直に思いました。
キャロット代官
神奈川県川崎市大船2-16
0457-(41)4111

新装開店

君こそゲームマスター

ゲームスター大募集!

日本一になるのは
だれだっ!



求む! ゲームスター

日本ゲームスターの
コピーが表いも新た
に、読者のハイスコア
を募集します。全国の
読者が、津津河津で記
録しているハイスコア
を、速速で申告してく
らいます。
各号で各巻の1位に
なった者は「ゲームス
ター」の称号をゲーム
スターから与え随上で発
表します。
今迄、ハイスコアを
出していても目立ってなかった隠れ
ハイスコアラーの諸君にもチャン
スがあるというわけだ。
「ゲームスター」は、貴の上
級プレイヤーに与えられる称号で
あり、かつ多大な名誉である。さ
あ、若ら「ゲームスター」に挑戦
してみてはし。

新方式は基準点クリア方式なんだぜ!

今回から募集する、読者の方々の
ハイスコアは、本誌はさあ込み
の表紙を用いてもらいたい。同様の
書式ならば、官製はがきでも構
わない。書き方は、はさみ込みは
がきを参照のこと。
くれぐれも、記入もれなどはない
ようをお願いしたい。特に悲想
のところは、ゲーム中書しなかった
ところなどをトラットでも書いて
くれると嬉しいなあ。

ちよつとちよつと待ってく
れ、まさかまじかーい点とか、1
11点なんていう、たわけたスコ
アを送ってくるんじゃないだろう
ね。そんなことをされても編集部
が混乱するだけなので、貴の「ゲ
ームスター」を募集するというカ
ッコイ立場で、各ゲーム別にス
コア申請用の基準を設けました。
(定基準参照)

ゲームスターの読者の方はブレ
イして、この基準を超えたハイス
コアを記録して「ゲームスター」
への道をより開いてはほしい。
この基準、ちよつとキビシイか
もしれないけど、「ゲームスター」
になるための、いわゆるひとつの
試験と思つては。でも、実際
そんなに難かしい基準ではないは
ずです。

さあ、「ゲームマスター」に挑戦してくれ!

ここまでわかつたなら、早速ハ
イスコアを担って、「ゲームスター」
を目指してくれ。ハイスコア
を担つてプレイするときは、申請

用紙を持ってくるのがいいね。
もしかしら、何力所かのゲー
ムセンターに申請用紙を置いても
らうようになるかもしれせん。

ああ、初代ゲームマスターになる
のは、誰だろう。
あ、それなら、よかったら君の
写真も送つてくれたまえ。

ここに40円
切手をはっ
てください

1101-□□

東京都千代田区内神田1-15-15

柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ **GAMEST** 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 () 才 性別 (男・女)
ご住所 〒 □□□ □□ 電話 ()	
①小学 () 年 ②中学 () 年 ③高校 () 年 ④大学 () 年 ⑤社会人 ⑥その他 ()	

君こそゲームスト ハイスコア申請用紙

ゲーム名

スコア

 ,

PTS.

 月 日

達成

面数等

備 考

ゲーム
センター

名前

住所

電話

氏 名

スコア
ネーム

住 所

電話番号

 ()

年齢

才 男・女

感 想

以上のスコアを記録したことを証します。

証 人

キリトリ線



コードネームは

JUP

気軽に声を

かけてネ

●阿部利彦

初めまして、阿部利彦です。
あまり知られていませんが、自

分を定めるようにつく
ったゲームサークル

SHIKU

コーナー

NER



●FZ昭仁

前マニアの僕ですが…

はつきりいって僕はファミコン
が大好きです。もともとゲームと
いうのは、アーケードがはじめて
すから、あまりファミコンは好き
になれません。
ひとむかし前は、毎日ゲームセ
ンターに行って、アーケードをや
っていましたが、金がなくなつて
きたり、やる気までなくなつてし
まったのでマニアからは、今はお
りています。
ちなみに、ひとむかし前はNA
NISORENという表で出てま
した。

オールドゲームコーナーやサボ
用の必勝法やファミコン攻略手
がけしている山河悠理です。
知っていても人にも思わなくて、
私の本名は若田孝文といいますが、
ゲームストではライオンネームな
どを山河悠理で統一させていた
きますので、以後よろしく。
いちおう、ピンボールなどをふ
くめてゲーム歴12年。ビデオゲー
ムもテニスゲームの頃からやっ
ています。
いままでの主な経歴は、タイ
トの関東大会では第3位（ほとんど
JANOの大金）、ナムコの東京
大会ではゼビウスで一位（アー
プリーで2位）
南無名ゲームはリアルブルバ
ー101回ノーエブリ、700
万、エグゼドエグゼス1000万
（全国）、春のり、キャプスラス
1000万（同じく全国一番のり）
その他いろいろならだいたい得
意です。
最近のゲームはノーカリーがファ

おもしろくて
燃えたたせるような
ゲームを待ってます

●山河悠理

とコンに力を入れた過去といえるので
ちよつと……。ただし、フアンタ
ジーゾーンやスクランブルファ
ーメーションがけっこうおもしろく
て、はまってます。
そこでメーカーの皆さんに言

要路系をファミコン用に安易さ
せることも大事でしょうが、もう
一度初心にかえって、おもしろく
て、燃えたたせるようなゲームを
つくって下さい。待ってます。

私がかの有名？
伝説の覇者です ●宮崎一徹

私が元全日本ゲーム界の覇者
であった宮崎一徹です。（エヘ
ン）私のデビューはブロック崩し
から始まった。
当時は、まだ小中学生だっ
たが、ゲームに関しては一抜プレ
イヤーに対して、自分がそれをは
るかに上回る天才的な能力をもつ
ていたことは言うまでもない（な
んという通信）
その後中学生となり、ドンキー
コンクやクレイジークライマーな
ど、いろいろなゲームで栄冠を
手にしたこともあった（のです）。



はつきりいって僕はファミコン
が大好きです。もともとゲームと
いうのは、アーケードがはじめて
すから、あまりファミコンは好き
になれません。
ひとむかし前は、毎日ゲームセ
ンターに行って、アーケードをや
っていましたが、金がなくなつて
きたり、やる気までなくなつてし
まったのでマニアからは、今はお
りています。
ちなみに、ひとむかし前はNA
NISORENという表で出てま
した。

40円消費

コーナー

ゲームスト

40円握って
ハガキを書けば、
今日も二日
パラダイス!!
なあ〜んたつて、
ここじゃ君が主役
なんだもんねえ。

なんだ

やっほーい!! 創刊号を買ったよーい!! 創刊号の返報がすくなくて、毎日みなたくさんのお便りの山にうもれて、うれしい意地をあげ多謝でした。
し、原稿16枚のお便りをくれた葉原くん、フレンド成瀬ハガキのアンケートで、このコーナーが一躍おもしろくなったと書いてくれた原くん、それからゲームス

ンターの万々、甲府のニュースターの短さん、ゲームセンターダイエーの店長さんなどから特別の短まじのお便りをいただいたりも致しました。他にもお便りくれた同さん、本出にありがとう。
では、オタマシと御旅屋から担当する「オタマシのあふりコーナー」の始まりです。

お相手 御旅屋喜久

ゾ!!と

大反響だぜ!! 創刊号は!!

お便りのラッシュだ!!

4月20日(土) 朝のちやうど山形市から友達が来た。そして山形の中心街へと出かけた。友達がお店に行こうと言ったので、僕は河となくついていった。
僕はフレッシュシャワー(ちな

みにこれは原文のままです……)を見てみると、友達が何やらゲイムについて書いてある本をみつけた。それがGAMESSTだった。僕はそれの本を見て、思わず買いたくなったが、SKY・KIDに

100円、スペースハリアーに200円等って、持ち金は100円だった。しかし、僕にも友達に1000円貸していいので300円ばかり返してもらい、GAMESSTを買おうとした。
その時、友達が「この本も一緒に買ってきたら」と言ってくれて、本と金を持っていった。その本はさすがに本だったが、僕はイヤな雪スにレシに行つた。レシのおっさんが冷たい目でアララと見たので、目をそらして時を見るも、12時15分なのであった。
今日がよい一日であった。
……これが僕とGAMESSTとの出会いだ(山形県 佐藤光昭君)

★日記風に書いてくれた御旅屋君でしたが、友達にバツといてくださーい。……その本私にくださいーい(……)……それはスケッチブック……
……ゲームスト創刊号でここに書いています。早速読ませて頂戴しました。私も常読者である(……)……読者として少し感想を述べさせていただきます。
まず、この編集方針は正確だったと思います。攻殻法に關しても行き過ぎることなく、いい處をとりだしているのではないのでしょうか。特に「どうしてうまくないか」人のために……というような記事は、うまい人、下手な人にかかわらず、いい記事であるし、また、それが「攻殻法の原点」だと感じます。



現在、多々あるファミコン雑誌は、数々の裏ワザを秘される。本はプレイヤー個人が見つけ出すものや、プログラム自体のバグなどを掲載しており、そういったものの数で高まり上げが支えられてい



ちょっと気になる 知りたいソフト

(大和)

スーパーマリオブラザーズ2 (任天堂)
アナザーワールドにやもうあきた
今後はパラレルワールドに
挑戦でええい!!

あの偉大な人気を起したスーパーマリオに第2弾がでた。もちろん任天堂から。基本的にはスーパーマリオと変わらない。いんだけれど、コースが面白く、そして難しくなっている。みんなの目に現れるんだ。

LET'S PLAY

まずはマリオとルイージの選択だ。ルイージはマリオよりジャンプ力があるが、スリッパをはいてなかなか止まらない。どちらを選ぶか



最初の地下からして驚きそうだが、ルイージはマリオよりジャンプ力があるが、スリッパをはいてなかなか止まらない。どちらを選ぶか



でたでた恐竜の面キノコ / 食中面には驚きをつけよう

SOON (アイルム)

たのむノ オトト星人から人類を
救えるのは海底救助隊、君達しか
いないのだ!!

捕われの地球人を救え

水に落ちあふれる病の星オトト。その美しい星は天体の異常により危にさらされている。そこで、オトト星人は安住の地を求め、そして地球へとどりついた。

オトト星人は住みやすくするために、高度の水を解かし、一面の内に都市を海底に沈めてしまった。同時に、海軍にパイオ魚員隊をつくる。パイオ工場を造り、基地の拡大を図っていた。また1万人の地球人がオトト星人の食料として捕えられてしまった。

テラクレスタ (日物)
魔王マンドラーの魔の手から
地球を救え!!

待ってたぞ

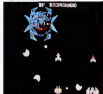
いよいよ日本物理のヒット作。テラクレスタがファミコン用ソフトとして8月発売される。あのすばらしいゲームが実売版で、あのんだ。アーケードゲームとファミコンゲームも、待ちわびていたぞ。

さあ出陣だ

内容は、マニアの人ばかり知っていると思うけど、日機を操作し



これがサイクロンフォーメーション / フォーメーションを使うと、ふだんやつけれない敵も楽勝可能になるんだ。



これがクロスフォーメーション / これなら敵艦ダイコンも楽勝だぜい。

期待しよう

だが、この地球上には、彼らを救う海底救助隊「SOON」があつた。ただちに、海底救助隊は楽勝しなかった。

「スクーン」を操作し、パイオ工場、パイオ工場を造り、基地の拡大を図っていた。また1万人の地球人がオトト星人の食料として捕えられてしまった。



名画ゲームを破産し、飛び出す人間を救え



パイオ工場をつくる / パイオ工場を造り、基地の拡大を図っていた。

A.S.O. (SNK)
SYD緊急
発達!!

人気の高いSNKから、ファミコンソフト第1号としてA.S.O.が発売されることになった。アーケード版でも、かなりの人気があつたので、ファミコンでも優秀な人気を呼ぶおこし配流。このゲームは、全行のプレイヤーに、アーケード版のプレイヤーを加えて、より一層プレイヤーを満足させてくれるはずだ。ファミコン版でプレイヤーの層を大きく広げると思われる。とにかく大いに期待しよう。だーと。8月発売。



これがSYDの手助けをする8つのアーチャーだ。

- ①SYD、プレイヤーだ。
- ②アウト、8方向に弾を出す。
- ③シールド、敵の攻撃から守る。
- ④キッキング、弾力攻撃を出す。
- ⑤フライング、弾力攻撃で上層をサイルを出す。
- ⑥フライング、ゴコを連続させるビームを出す。
- ⑦ニュークリア、近接戦の攻撃力を持つ爆弾をサイルを出す。
- ⑧フレイマー、すべての敵に肉弾攻撃を出す。
- ⑨ランダー、爆弾の上から撃つて攻撃する。



さあ出陣だ。敵の敵艦が君を待ちうけているぞ。



Mr. 五右衛門

気分は大泥棒 今夜もやるぞ

名前	HP	MP	ATK	DEF	SPD
五右衛門	2500	45000	107M	107M	107M
お茶	2500	45000	107M	107M	107M
お茶	2500	45000	107M	107M	107M
お茶	2500	45000	107M	107M	107M
お茶	2500	45000	107M	107M	107M

初期画面

コナミは五右衛門の味方です

金のある者、得をする。
泣くのは弱い者はかりつてか。
冗談じゃないよ!

その名を天下に轟かせ、日本一の大泥棒、石川五右衛門が大江戸の町に現れた。
私腹を肥やす大悪人から大割小利を盗み出し、お江戸の庶民にばらまき歩く。彼の衆も拍手を送りや、あつとお宝を所蔵できるようになった。
そうはさせられなくて平次親分、やっまになつて大捕物しつらあ。まあね、役人、関つ引き、はては御金持御家までが入り乱れての大騒ぎ。
こりたたらんと、五右衛門様は手裏持次郎に逃げつづけるのは、滑り、ひよっこ、一掃き。
われらが英雄五右衛門様よ、みことに能を降り切つて、長屋の上に小判の雨を降らせておくれ。
「がっつんだ、みやげに、城のすていたすーっぺんに煙く、金のしやちほこを盗んでみせろ」
はてさて、この大騒動。結末は相成りますことやら……

遊ぶ前にこれだけは知っておこう

五右衛門は4万回レバーで操作する。レバーを上に向すと、ジャンプとコースチェンジ。下はコースチェンジだ。「打」のボタンを押すと、お茶が振り下ろされ、敵を殴ることが出来る。また、道中に落ちている物を拾うと、投、ボタンを押すことにより、敵に投げつけてやつづけることが出来る。五右衛門は敵につかまると、動けなくなるが、レバーを速くふることで脱出出来る。早く脱出しないと、敵が赤くなって、五右衛門はお捕にされて凍て凍てされてしまう(ミス)。また、五右衛門は敵の投げた物に当たったり、海に落ちたりしてもミスとなる。タイマーは画面左上のお月様で表わされていて、タイマーが0になると、五右衛門の頭に月が落ちてきて、ミスとなる。
音ラウンドには隠れキヤラがひそんでおり、ある所をキセルでたたくと出現する。探してみよう。



これが隠れキヤラ。出し方は……



敵船での戦い。持つてるひよっこで敵をやっつけろ!



お捕にされて下に落とされてしまうのだ。



つかまったら早く逃げないと……



お宝とのお宝の地図。地図は足だ。



真ん中にあるのは隠れキヤラのヤリガイだ。



一休みだ。ちょっと一眠しよう。



一画クリア。やった、4000点だ。

妖

息をつかせぬ陸上戦

獣

海上戦シーンは最高だ

伝

(TM)

爽快戦争ゲーム

勇敢な若者が
ひとりガスプ族に
立ち向かう

遠い昔、まだ地球に生命の息吹きを感じられなかった頃の物語。その頃、地球の遠く、月と正反対の位置に小さな衛星がまわっていた。月よりもひとわり小さく、その衛星は、遙か星々の彼方から飛来した異星人によって切り開かれ、豊かな水と緑におおわれていた。彼らは2つの種族によって、それぞれの王国を築いていた。高度な技術と文化を持ち、平和と静寂を愛する「ミール族」と、戦争と疑りくちに明けくれば、何者をも支配しようとする「ガスプ族」。両族は衛星に飛来して以来反目し、健康となく争いがおこったの

だが、平和を愛する種族「ミール族」は彼らの守護神である「ミネルヴァ」の女神像によって、いかなる戦からも守られ幸福にくらしていた。が、以前からミール族の領土を手に入れようと狙っていた奸狡的種族「ガスプ族」はとうとう女神像を奪い去り攻撃を仕掛けて来た。もはや悪にも勝つ守護神「ミネルヴァ」はなく、なすべもなく内虐なガスプ族の思いのままに破壊されてゆく街々。その時、滅亡の危機に陥したミール族の中から、勇敢な若者が立ち上がったのだ。種族の折り目一身に背負い、彼はたったひとりガスプ族に立ち向かっていった。「若き勇士、君にすべてを託した。君の手から女神像を取り戻し、一族の危機を救ってくれ」。

君は勇士
熱い視線を感じて
ブレイ!

上手に使えば
敵などこわくない

①地上戦では
×短刀(射撃ボタン)→これは8方向に撃つことができる。又連射できる。



まずは、短刀でザコをやっつけよう



この女神像を奪うことが出来るかな



石壁のとなりにあるのが宝箱。取ればかなりの点数になる



さて、ゴールをめざしてレッツゴー

る唯一の武器である。

① メーザー (レーザー、ホタン)！
この武器は前方しか撃つことができないが、破壊力は雷刀とはくらべ物にならないほどの威力を持っているので、中距離以上、また壁に差んでいる敵を一度にやつつけることができる！へん便利！

② 操作方法
操作方法は図を参考にしてください。

基本デクは すばやく前進 また前進

基本デクニツクといえど、これつきやない。このゲームは大きく分けると、海と陸に分かれるわけだが、まず陸の部分では走ることが速く前へ進んでいくことだ。

と、敵がいないへん進んでいく、相出さついで戦ってしまいます。だから永久パターンなんて考えないでね。又、もう一つ大切なことは、パワーアップを完璧に取っていくことである。まあ、このパワーアップを取っていくがなければ、先へ進んでいくのは無理でしょう。

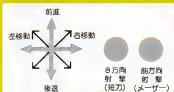
海の時も、シューティングゲームと海を泳いでいこう。ただシューティングだけだと気がゆるめてはいけません。横から出てくる敵/そうです。このゲームは真横から敵が出てくるというへん陸地(う)なゲームなのです。

アイテム

注意事項 見落とすな

③ この黄色のクスリピンは自分の武器の射撃玉(武器の弾)のびる、この距離のこと)がのびる、とい

操作方法の図



う役割を持つもので、絶対必要。画面内にある敵をすべて消滅させることができる黄色のクスリピン、出てくる位置(正確に言う)と石壁を倒せば出てくる)が決まっているので計画的に使うのもいいだろう。

これは主人公のスピードを速くするものである。これも絶対に必要アイテムだ。

何處なのかわからないポイント(スピン)のアイテムだけは石壁などを壊さなくても自動的に出てくる。しかし、このアイテムは、常に点数がせきしかならないので、あまりハードな場所では取らないほうがいい。

(注意だよ！)
アイテムの中でも、黄色のクスリピンと明はたいへん大事な物です。大げさに言えば、これがなければ高次のクリアがたいへんハードになってきます。しかし、だからといって欲ばりはいけません。

最終面めざして 頑張ろうか

おしまい、私がこのゲームについて感じたことを少し書いておきます。グラフィックやサウンドはやはりアミューズ、大受せは高、特にグラフィックは海のステージが最高。

と悪い込んでいたので、その点私はちよびり残念でしたが、楽しめることは間違いない。アイテムの買へ肉けての面白さと買えましょう。

このゲームの発売は7月という事です。みなさんも最終面めざして、レツッ、トラッ！
(DREAMERS)



この石壁がパワーアップの力ギだ。彼実に倒そうぞ！



オット、大男が出さつ、あせらせつくり敵そう



プレイヤーの弱み面にある敵は、速い弾を撃ってくるので注意



やつかいそうな敵だ！ しかりメーザーさえあればこつちのものだ！



ほまだ、ひなぐれた敵が急襲。メーザーでやつけるぞ！



ここからは敵だ、空中戦は手コワイぞと



あー！ 死んじやつたよー



敵の敵は力だまたたきに、メーザーで一撃だ

さあ、ま國目を運込んだピンボール講座ですが、今回は前回は紹介した通り「ショット」のテクニク等を紹介してゆきます。また今回は実例コースでは、ウイリアムズ社の「ハイスピード」を紹介しますので、こちらもお楽しみに。

打ち出すだけじゃ
能がない

シューターによって球を打ち出すことを「ショットする」とか「シュート」と言います。最近では「レンジエンジ」や「レンジシフト」

まず基本的なのが「フルショット」です。写真①を見て下さい。その名の通りシューターを一杯に引いてから球を打ち出すもの。な

黙ってにらめば
ピタリと入る……
カナ？

さて、写真②の方は「エイムショット」という打ち方です。シューターの所に描かれている目盛りを見ながら力加減を調整して打つ

強いほといいぞ

次に打ち出す強さが強ければ強
いほど良い時は写真③のようにシ
ューターのつかに左手の親指を出
て、右手を離すと同時に押し出

ま、覚えておいて

さあ、基本テク編の最後ですが、写真④は「ビハインドショット」というもので、ショットの直後に

実践
コース

『ハイスピード』
過激に信号無視！だから
なのだ

もんだ

また、フリーウェイを遮断すること
を繰り返せばポータス点は上が
り、エネストラポールのライトは
つき、スト・ナールは一國につ
く。1889点になるし、ポータス
はカールド（そのほの分のポータ
スが次の球の含にも持ち込まれるこ
と）とされるし、それは入れも嫌
でせせ!!

やったぜ／ カラーばな
ざーい／ この美しさ／



ない。ので、参考程度に……

GAMESTラッキーチャンス・プレゼント

3



「ソロモンの謎」
Tシャツ10枚だよ
テクモ提供

2

FC 5本だよノ



「B-Wings」データリスト提供

1

ファミコンソフト
「セクロス」3本



日本物産提供

■ゲームを愛する君たちに、ゲームメーカーの皆さんがプレゼントを提供してくれたよノ

■先着……じゃないよ、7月31日までに、16ページにあるおし込みハガキに記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。

◆締め切り——7月31日の消印のあるハガキまで有効。

◆当選者発表——ゲームスト8月18日発売の9月号誌上にてお知らせします。

7

ボードゲーム
「バックランド」1個



「バックランド」
下じき20枚ナムコ提供

6

「魔界村」よろしくノ
FCソフト2本



カプコン提供

5

スーパー
「スターフォ」Tシャツ



テクモ提供

4

「ASO」攻略本
20冊だよ



エス・エヌ・ケイ提供

11

君は怒の最終画を見たか



エス・エヌ・ケイ提供

10

「スーパーチャイニーズ」
FCソフト3本



ナムコ提供

9

「タイタニック」ポスター10枚



タイト提供

8

「スクランブル・フォーメーション」
ポスター10枚



タイト提供

13

編集長から、君へ贈る
ラッキーチャンス
過激メッセージ!!

2号のプレゼントコーナーの出題方法をちょっと変えてみましたので、出たりたい人は、目を大きく見開いて読んで下さい。

まず、たくさんのお喜びの申から願同様に、ハガキを提出します。

そして、その取り出したハガキの順番に、あなたの自宅（連絡先）に、電話をします。その時、先着ハガキを出した本人がいた、当選とします。

いなかつた、また、次のハガキを抜き出して、電話をしようとした良友に、当選者が決めた人数に、通ずるまで行なわれま

電話は、7月下旬のいつかにしますので、このシーズン夏休みあけで、しつかり早く家に帰って、親を喜ばせよう、ねっ。

いなかつた人は、即ちおめでとう、あんなに嬉し

でも、取って下さい。

12

ナムコ「NG」20冊



ナムコ提供

13

「スクランブル・フォーメーション」
ポスター10枚



タイト提供

SNK

ファミリーコンピュータ™用カセット

名称: ASO (エーエスオー)

媒体: ROMカセット

内容: 256KBROM*2

特徴: Sポイントで運動性向上

Lポイントで火力向上

Mポイントでミサイルの破壊力向上

Kポイントによる能力維持

特技: 8種のアーマーによる特殊攻撃

価格: 未定

発売: 8月上旬

フルスクランブル SYD急速接近中

(株)エス・エヌ・ケイ (旧社名 株式会社新日本企画)

本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸亀ビル 602号 TEL (06) 338-7007(代)

東京支店 〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 桂家ビル TEL (03) 356-9361(代)

株式会社SNKエレクトロニクス

広・朝・課 〒566 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸亀ビル 602号 TEL (06) 338-8188(代)

「ASO」
「フルスクランブル」
「SYD」
「アーマー」
「ミサイル」
「ポイント」
「能力」
「特殊攻撃」

ファミリーコンピュータ ファミコン
FAMICOM



©1988 SNK ELECTRONICS CORP.

ARMORED-SCRAM-OBJECT

ゲームセンター緊急報!

千光年の彼方より、炎の海に生まれ延び巨大な竜が現れし時、
星のフォースが迫り来て、天地を二分し込まれ、やがて
光は打ち消れる。



VIDEO GAME

沙羅曼蛇

サ ラ マ ン ダ

© Konami 1986 TM

超常世界が牙をむく。

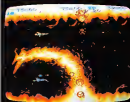
立体映像

2人同時プレイ

コンティニュー機能

ステレオサウンド

横・縦交互スクロール



強大な勢力でサラマンダ軍の侵攻が始まった。君たちのサイパワーでSFX超大作を完結させよう。

Konami コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14 ●新製品情報 03-252-9110
SALAMANDER and Konami are trademarks of Konami Industry Co., Ltd. © Konami 1986 All rights reserved

雑誌03659-7 ©新声社 1986 Printed in Japan

GAMEST

7月号

No.2

昭和63年7月20日発行 隔月発行 定価200円(税別) 送料別

編集人 榎村伸北
発行人 加藤 博

発行 株式会社新声社

〒102 東京都千代田区九段南1-15-15
電話 03-(252-9110) 4324

定価200円

RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

**People interested in helping out in any capacity,
please visit us at www.retromags.com.**

No profit is made from these scans, nor do we offer anything available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

